

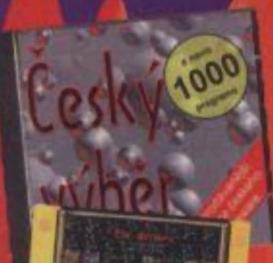
číslo 3

ročník 2/96

cena 30 Kč, 37 Sk,
1.90 DM, 1.10 USD

proxima

M A G A Z I N E



PUBLIC 27
CLIPART 2
© 1996 Proxima



**PROGRAMOVÉ
PŘÍLOHY**

MAGIC CARPET 2
**Simpsonovi
pro DOOM 2**



zip drive
nový člen rodiny
10 MEGA

str. 14 - 15



DUKE NUKEM

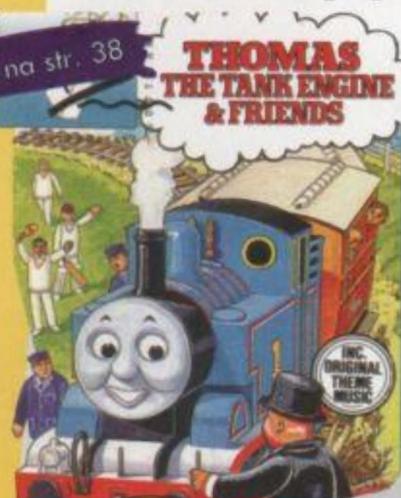
3D

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?

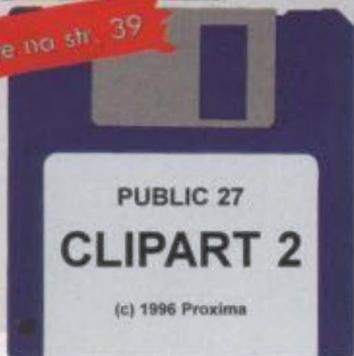
čtěte na str. 38



KAZETA

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS je hra o starém strojvůdci, který s lokomotivou Thomasem vozí uhlí do elektrárny, pasažéry na pláž, ropu do rafinerie, železnou rudu do ocelárny a přitom nesmí vykolejit...

čtěte na str. 39



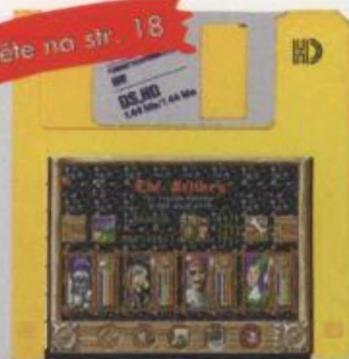
DiSK

PUBLIC 27 - další várka obrázků převedených z PC... a jako prémie - tři velké obrázky do SCREENTOPu!

DiSK

THE SETTLERS - český překlad „osadníci“ vystihuje přesně, o co v této hře jde - vládněte zemi, jak nejlépe umíte a rozšiřujte své území...

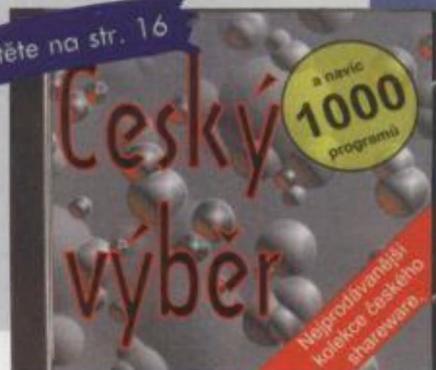
čtěte na str. 18



ČESKÝ VÝBĚR

Konečně něco z domácí produkce - české CDčko plné zahraničních programů! (No a pár českých tam najdete taky...)

čtěte na str. 16



JAK JSTE



si určitě všimli, kvalita našich titulních stránek neustále vzrůstá - sami si sice klademe otázku „kdy se ten pokrok zastaví?“ (a vždy čekáme, že to bude právě TENTOKRÁT), ale v hloubi duše samozřejmě dál doufáme, že příště to bude zase o něco lepší (a je). To byla trocha sebechvály úvodem a teď nějaká ta kritika.

Při náhodných rozhovorech s čtenáři magazínu (na zastávce, v autobuse, v trolejbusu, atd.) je mi často vytýkáno, že neustále

1) recenzujeme staré hry, 2) nové hry recenzujeme pozdě (později než Score nebo Level) a 3) že časopis není plnobarevný a stojí stejně jako jiné plnobarevné.

Takže teď přichází ta pravá chvíle, abych Vám to náležitě politicky vysvětlil... ad 1) recenzujeme staré hry, protože je hrajeme a protože si nemyslíme, že hra starší než půl roku patří do šuplíku; ad 2) nové hry recenzujeme později než Score či Level z prostého důvodu - oba zmíněné časopisy vycházejí daleko častěji a pravidelněji než my, takže my sice máme recenzi hry několik dnů po tom, co se objeví na trhu, ale než magazín vyjde, tak ji otiskne kdejaký žblabuňka. Navíc - na rozdíl od Score či Levelu nejsme herní časopis a ani nemáme takové ambice, takže se s tím holt budete muset smířit; ad 3) to je pravda, některé plnobarevné stojí i míň než 30,- Kč, ale jsou buď těžce dotovány nebo těžce zahlceny inzercí (ani jedno není bohužel náš případ).

A teď něco jiného.

Minule jsem v úvodníku psal o možnosti zřídit pro magazín BBSku. Ačkoliv na nás na každém kroku číhá Internet (resp. nějaký ten Internet provider) a BBSky pomalu (ale o to jistěji) ustupují do pozadí, neopustili jsme náš záměr a BBSku jsme skutečně zřídili (i když nevylučujeme, že časem ji nenahradí WWW stránka). Naše BBS je prozatím ve zkušebním provozu a zavolat si na ni můžete každý den po 19. hodině (až do 8 do rána). Abyste netápali, stáhněte si soubor FKKBBS.INF, ve kterém najdete aktuální informace o celé BBSce. Některé oblasti BBS pro Vás budou nepřístupné, a to ze dvou důvodů: 1) Počítáme s tím, že oblasti se skutečně kvalitními informacemi nebo programy nebudou volně dostupné a že přístup do nich bude umožněn až po registraci (roční poplatek zhruba kolem 100 korun českých); 2) Zřizovatelem BBSky není PROXIMA, ale FKK Company, která BBSku využívá pro svoji vlastní potřebu (pro své zákazníky).

Jo, abych nezapomněl na to nejdůležitější - číslo je 047/521 40 30.

Bye...

George K.

proxima
MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů
ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce

PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem

tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor

George K.

redakční rada

Petr Podaril, P. Phillips

stálí spolupracovníci

JSH, LN, Alex Cossac

fotografie

Eva

ilustrace

Petra

sazba

FKK Company, v.o.s.

osvit

CDL Design, s.r.o.

tisk

Grafotisk, a.s.

distribuce

předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy JRX, FLASH

centrální příjem inzercí

FKK Company, v.o.s.

P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

nefunkční sháněcí inzercí

FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54

Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

vydavatel

PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.

Velká hradební 19

400 01 Ústí nad Labem

tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Za původnost příspěvku ručí autor. Námi
nevýžadané rukopisy, příspěvky a média
(kazety, disky, atd.) se nevracejí.
Vychází osmkrát ročně.
Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MiC:
47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání
novinových zásllek povoleno Českou
poštou s. p. OZSeC v Ústí nad Labem
dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 4. 7. 1996.

Žádná část tohoto časopisu nesmí být
reprodukována nebo přetištěna bez
písemného svolení vydavatele.

© 1996 PROXIMA - software nové dimenze, v.o.s.

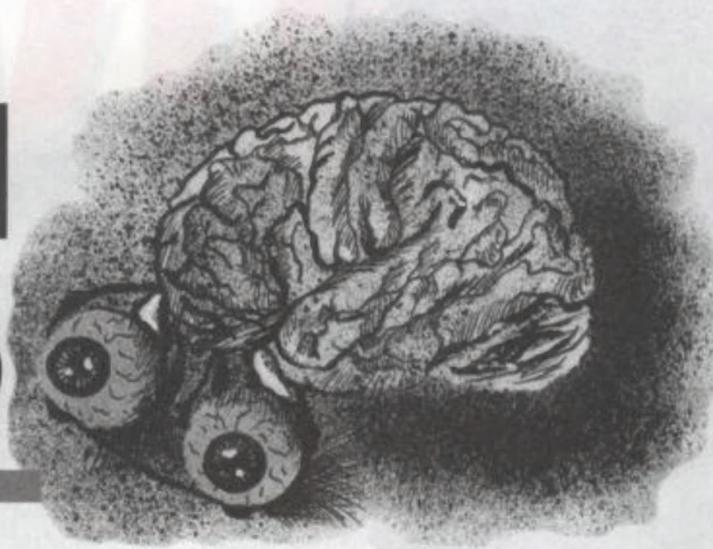
ÚVODNÍK
vítejte v PROXIMA magazine!

proxima
MAGAZINE

1
3/96

OBSAH

3 / 9 6



PC

HRY

The SIMPSONS.....	3
<i>Máte rádi pinball? My jo!</i>	
Magic Carpet 2.....	4
<i>Strategická hra.</i>	
Duke Nukem 3D.....	6
<i>Ze by epizoda ze života Terminátora?</i>	

PROGRAMOVÁNÍ

PASCAL pro začátečníky.....	8
<i>Seřadí o programování v jazyce PASCAL napsané v jazyce českém, 4. díl</i>	

PC SOFTWARE

Shareware.....	10
<i>Nabídka sharewarových her za nízké ceny.</i>	

LITERATURA

Počítačová literatura.....	11
----------------------------	----

SERIÁLY

Multimedia.....	12
<i>Zvuková karta ISP Magic 16.</i>	
Šifry & Počítač.....	13

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

CD-ROM Český výběr.....	16
<i>Vybrali jsme pro Vás.....</i>	
<i>Doporučujeme Kolekce dem od 7th Level.....</i>	
<i>Seznam her, konfigurace, ovládání.....</i>	
DISK.....	18
<i>Settlers.</i>	

SKOČ DO ZDI

Poč.....	19
----------	----

BURZA

Inzeráty, dotazy, odpovědi.....	22
---------------------------------	----

PROXIMA MAGAZINE PLUS

Receptář nejen na neděli aneb Urob si sám.....	i
Nová nabídka od nás.....	iii

ZX

HRY

Skating USA.....	25
<i>Jezdíte rádi na skateboardu?</i>	
MQM 5.....	26
<i>Poslední české demo pro ZX Spectrum.</i>	
Mega Hot.....	27

HARDWARE

Melodik.....	30
<i>„Zvuková karta“ pro ZX Spectrum</i>	
STAR LC 240 CL podruhé.....	31
<i>nejčastější dotazy ohledně populární tiskárny</i>	

LISTÁRNA

Nad dopisy čtenářů.....	32
-------------------------	----

PROXIMA SOFTWARE

Mah Jongg.....	34
----------------	----

AMNESTIE

TOOLS 80 & Dr. Disk.....	35
<i>Kupte si špičkový software za bezkonkurenční cenu.</i>	

ERNIE

váš comics na 37. stránce

PROXIMA magazine

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Kazeta.....	38
<i>Thomas The Tank Engine & Friends</i>	
DISK.....	39
<i>PUBLIC DOMAIN 27</i>	

C:\TEMP

To nejlepší nakonec.....	40
<i>Zprávy, pomluvy, soutěž...</i>	
PREVIEW 4/96.....	40

co jsme pro Vás připravili

OBSAH 3/96

2
3/96



Simpsoni nejsou žádná nová hra, jsou to jen tři nové sharewareové wady pro DOOM 2. Obsahují novou hudbu a zvuky pro nové postavičky, známé ze seriálu The Simpsons. Autory jsou "Spooky" Steve Blauwkamp a "Decapitated" Chuck Fuoco, kteří dávali tuto legráčku dohromady nějakých pětadvacet hodin.

A jak se vlastně změnil vzhled Doomu dvojky? Místnosti zůstaly naprosto shodné s originálem. Vy jste se změnili na Homera (to postřehnete pouze tak, že máte žluté ruce). Z vojáka s brokovnicí je barman Moe, z vojáka s kulovnicí je náčelník policie



Wiggam, z vojáka s opakovačkou je děda Simpson, z Impa je Flanders, z démona je Barney, z rytíře pekla je Patty (Margeina



sestra), z barona je Selma (druhá Margeina sestra), z lebky je klaun Krusty, z Revenenta je Bart, z Archvilea je major Quimby, z pavoučího démona je Smithers a z kyber démona je Mr. Burns. Možná, že jsem na někoho v tom výčtu zapomněl, ale snad mi to odpustíte...

Po spuštění Simpsnů se objeví titulní obrázek, na kterém je drsný Homer (celý od krve) s motorovou pilou a samopalem v ruce (to je ten v horní části stránky). V tradičním menu se nic nezměnilo, snad jen kurzor (na znak pro radioaktivitu). A dál už je všechno při starém, jenom zvukové efekty, předměty a postavičky, které na vás útočí, jsou vám odněkud povědomé...

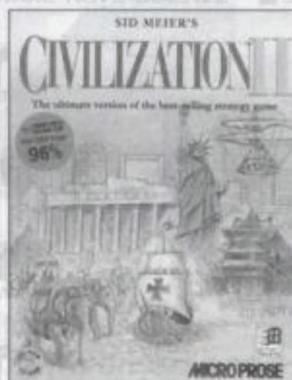
P. Phillips



HRY

Civilization II

CD, 1.590,- Kč



Rytíři gránu

CD 490,- Kč, disky 450,- Kč



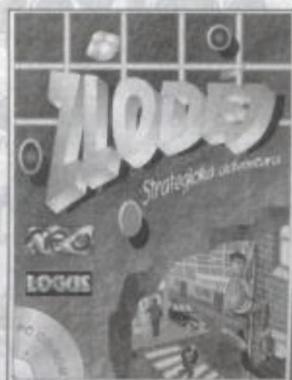
Duke Nukem 3d

CD, 1.090,- Kč



Zloděj

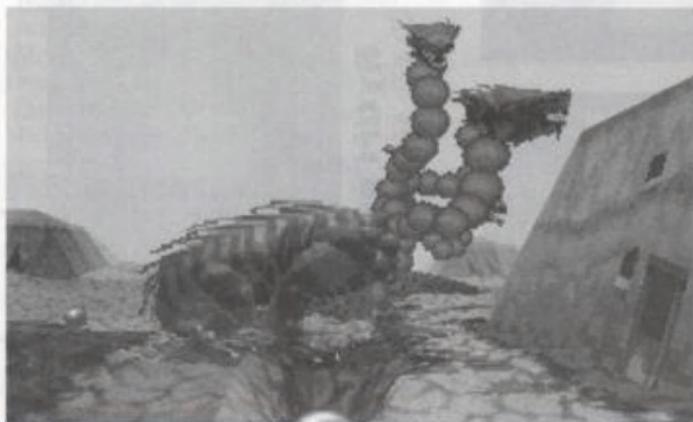
CD, 530,- Kč



RECENZE HER
Simpsons Doom 2

MAGIC

Vzpomínáte si na Čtyřlístek č. 84 „Tajemství zeleného mýdla“? Pomůžu vám. Myšpulín, Bobík a Pinda se courali městem Třeskopsky, v kapse poslední kačku, a hledali, co by koupili Fifince k svátku. Po chvíli objevili v jednom bazaru něco za rovnou 1 Kčs. Bylo to ono zelené mýdlo. Doma potom tímto mýdlem vydrhli koberec. Pointa byla v tom, že po této impregnaci koberec začal létat a známá „čtyřka“ si užila svoje. Nakonec spadli do Blafáku a Bobík na závěr (pro jistotu) onen vykoupaný koberec přibil k podlaze.



Pláte se asi sami sebe, proč v Proxima magazínu rozebírám právě tento příběh jinak bezpochybně nejlepšího komixu mého dětství. Firma BULLFROG totiž zřejmě v loňském roce dostala podobný dárek jako Fifinka...

Ano, hra Magic Carpet II (stejně jako její předchůdce MC I, kterou vytvořila firma Bullfrog, je o létání na koberci. A nejen to. Ukazuje nám, že i v současnosti lze vytvořit 3-D hru velice originální, plnou nových nápadů. Už jsem se tak trochen nudil u těch všelijakejch Hexenů, Heretiků, He-nevím co ještě, různých Shocků, Descentů atp., když tu se mi, přiznávám opožděně (- ó, kde já tenkrát byl, co sem to měl na disku...), dostal do rukou (respektive na hard) MCII. Jedničku jsem neznal a o to víc jsem byl příjemně (až skoro nejpříjemněji) překvapen.

Ocitl jsem se ve vzduchu, asi tak 5 metrů nad zemí a absolutně jsem nechtěl cokdejak. Manuály ze zásady „před“ nečtu - vždy až „po“ (za což i tak trochu může již výše zmiňovaná absence originality). Býkožabáci s podobnou situací asi počítali, a tak stačilo stisknout F1 (help mode), načež se začnou u předmětů ob-

jevovat okénka, kde je stručně napsáno, co jsou zač, kde se nacházejí, jak se používají. Stisknutím tlačítka „O“ (objective) se dozvíte, co je v tu chvíli třeba udělat a postoupit tak o kousíček dál. Díky tomuto všemu jsem se velice rychle rozkoukal a mohl se stát se svým milovaným kobercem silným kouzelníkem s celou škálou těch nejrůznějších kouzel.

Kouzel je skutečně požehnaně (26) a k tomu ještě od každého tři stupně účinnosti (celkem tedy 78 kouzel!). Ovšemže nejsou k dispozici hned od začátku, to by hru trošičku kazilo. Začíná se se 3 základními - fireballové, obarvací a na stavění hradů. Aby kouzla fungovala, je potřeba tzv. mana, která se vyskytuje ve formě koule různých velikostí. Můžete ji nalézt volně v krajině, ale častěji ji budete muset z něčeho „vylouct“ = zničíte hrad nepřitele nebo někoho zabijete (ovce, vosu, obří housenku - to zní dost divně, co?). Takto nalezená mana (má neutrální, žlutou barvu) však ještě není vaše. Je třeba ji obarvit kouzlem na svou barvu. Dále mana putuje horkovzdušným (?) balónem, který pracuje samostatně do vašeho hradu (postavený k tomu určeným kouzlem). Čím více many, tím větší si můžete postavit hrad, rychleji splnit úkol, stát se nepochybně nemožným. To vede k tomu, že zvláště v prvních misích musíte u své many doslova držet stráž (hlavně ke konci úrovně, kdy se každá, byť sebemenší kulička, vyvažuje zlatem), dokud se nedostaví



CARPET



váš balón a chránit ji tak před zlými a marnými kouzelníky.

Téměř každý level s sebou kromě nových kouzel přináší také nové kreatury jako různé hmyz, výše zmiňované létající housenky, červy, pavouky, dáblíky, tajemné hlavy, zombíky, vlkopsy, saně, spoustu okřídlených bytostí, ale i prapodivné potvory z jezerních hlubin. Z kouzel pak zejména překvapí ta, která dokáže změnit tvář krajiny tak, že by ji nepoznali ani členové týmu Bullfrog - kouzlo na vytvoření sopky, krátery, tunelů (v jeskyních), nebo efektivní kouzla jako například: vzdušný vír, blesky, zemětřesení či vyčarování některé z potvor.

Děj hry vás zavede do horských oblastí (zbytky sněhu zaručeny), na ostrov obklopený mořem, k jezírkům u nichž se pokocháte pohledem na rekreující se veselá dáblíky (nudisty!), do jeskyních systémů plných lávy; prohlédnete si také pár posledních exemplářů saně plně pětihlavé.

Ke všeobecné pohodě také přispívá skutečnost, že i když vás (bohužel) něco seje, zeměte, ale vaše duše přeletí zpět do hradu - pokud ho máte postavený (jako že jo,

poněvadž je to jedna z prvních kouzelnických povinností a nutností na počátku každé mise - kde se převtěří do nového futrálu a vy se pak můžete letět podívat, co zbylo z vašeho těla a vzít si z toho řádný příklad, eventuálně poznat anču těla kouzelníka. Pokud hrad postaven není, je třeba level začít pěkně od začátku.

Hrad umí ještě dvě příjemné věci. Nejen že poskytuje místo odpočinku (není nic lepšího, než-li nohy promrzlé z toho věčného poletování ponořit do lavoru s teplou vodou, zatopit v krbu, nechat usušit kobereček a cucat grog), ale pokud se nacházíte blízko něj, dokáže pohltit firebally směřované na váš peršan. Za druhé, při jeho výstavbě a následujících přestavbách zničí vše, co se právě pohybovalo ve vykolikovaném prostoru.

Ovládání hry je na výšost komfortní. Klávesnice pro pohyb vpřed a vzad + úkroky (úlety) a myš pro směr letu + používání kouzel (dvě tlačítka, přičemž pod každé lze uložit libovolný počet kouzel). Nechybí samozřejmě mapa a menu kouzel a dokonce ani

menu pro vyznače save - load procedury.

Na závěr to nejlepší. To, co odsouvá všechny podobné hry daleko dozadu za MC II, je kromě originality a s tím spojených, výše zmiňovaných parádek, je také Grafika (potřebující min. DX2-80MHz, 8MB RAM, aby to vypadalo trochu k světu). Velké g na počátku slova není tiskařskou chybou, vyjadřuje můj vztah ku grafickému zpracování hry (když jsem ji uzřel poprvé, byl jsem nucen smeknout i mou oblíbenou plešatou paruku s šedivejma koteletama, což rozhodně nedělám každý den). Krajina je tak skvěle plastická, potvory tak skvěle animované, všechno má svůj stín a ve vodě i odraz; každý detail je doveden k dokonalosti. To se nedá popsat slovy, to se musí vidět! Co vidět, Magic Carpet se musí především hrát ...

pro PROXIMA magazine

Pavel

Special thanks to BIMBO

RECENZE HER
Magic Carpet 2

Konečně něco více než nějaká 3D střílečka.

Seber odvalu a vydej se cestou Duke Nukema. Cestou dobrodružství, krve a násilí. Buď připraven na ke všemu odhodlané nepřátele, kteří neznají bolest ani strach.

DUKE NUKEM 3D

RECENZE HER

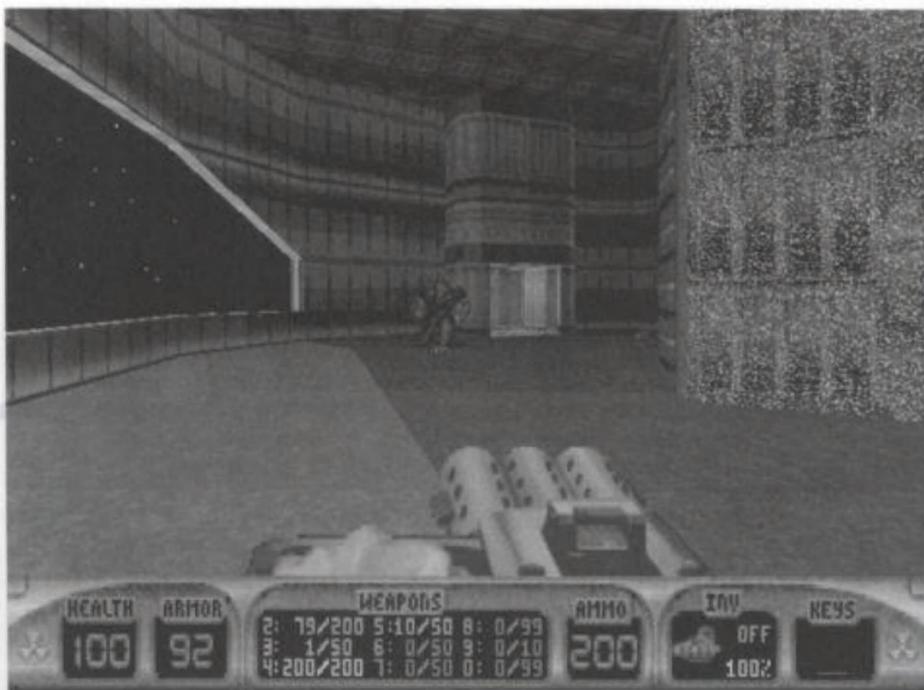
6

3/96

proxima
MAGAZINE

PC

DUKE NUKEM 3D



Duke věděl, že za rohem číhá ten prasečí ksicht s brokovnicí. Slyšel jeho chrochtání už když bral ze skříňky rakety do RPG. Ty se mu teď zrovna budou hodit, protože prasata sou pěkný mrchy. Při střelbě se kreyou a než lehnou pořebujou alespoň dvě rány z brokovnice. Prásk! Tentokrát nedostalo čuně ke střelbě příležitost. Vtom se objevují další neřadí. Rychlá výměna zbraní a chainguncanon v Dukeových rukou je mění v krvavé cáry. Fim! Kolem hlavy mu prolétly nějaké ruče, oko a další drobnosti, které nikdo z protivníků již nebude potřebovat. Teď rychle dál. V další místnosti obrostlé bujnou vegetací stojí zas ty vejce. Je dobrý je rozšířit dřív než z nich začnou vyskakovat ty mizerný veffelci. Stejně už jsou některý venku a rychle se blíží. Jsou pěkně slizký, jak se dá usoudit podle mlaskavých zvuků, které při pohybu vydávají. Skáčou ze země na strop, ze stropu na zem a Duke má co dělat aby se mu nedostali na kůži. Už má toho hnusu plný zuby, ale nedá se svlítn, musí dál. Ha, tajné místo. Je tu pár zajímavých věcí. Rychle je sebrat a „rychle se j (save), dobrej se j (save)“. Cesta hrůzy a děsu pokračuje. Zase ta polomrtvá ženská. Dřív je milosrdně dobíjel, jenomže to vždycky přilítla ta potvora co jí tam měla naloženou, a to za tu munici nestálo.

Takovéhle a ještě mnohem větší vzrušení můžete zažít v osobě hlavního hrdiny této hry - Duke Nukema. Úkol je jednoduchý. Prokést si cestu mezi všemi těmi oblundami na nepřátelské základně a zničit ji autodestrukčním zařízením, které musíte najít. K tomu je samozřejmě nutné sebrat nějaké ty magnetické karty a rozluštit pár

kombinací s vypínači. Ty naštěstí nebývají až tak složité a karty také najdete.

Čtenář už jistě pochopil, že DUKE NUKEM 3D je akční 3d střelčeka, pro které se již vzal název DOOMklony. Těch je dnes již nepřeberná řada. Některé jsou celkem slušné, některé docela dobré a další jsou pěkný shity. DN3D je však velice dobrý. Těžko říci zdali je lepší nežli samotný Doom, ale zatím je to jediná gamesa o níž se dá říci, že je více než pouhou kopií či podobeninou.

Dvě věci. Dvě věci řadí DN3D výše, nad ostatní. Za prvé je to grafika. Vysoké rozlišení nás opět poněkud více přibližuje realitě. (Kromě toho se dá hra pustit v trojrozměrném módu pro dvoubarevné brýle.) To samozřejmě vyžaduje dobrý stroj. Alespoň 486 100Mhz a dobrou grafickou kartu. Jinak se budete muset spokojit s hrou v menším okně či snad menším rozlišením, což by byla opravdu škoda. Dalším výrazným kladem (snad až úchvatným) je realita prostředí a chování nepřátel. Jak jsem byl udiven, když jsem se mohl na záchodě vyčurat. Ta úleva. Je za ni 10% zdraví. Ovšem to právě překvapení přišlo, když jsem otevřel dveře od kabinky. Seděla tam nepřátelská potvora. Samozřejmě jsem ji rozšířil i s míšou. Tady stojí za zmínku, že kdykoli někde z rozbitého vodovodu stříká voda, můžete se napít a je za to něco zdraví. Výhodou je, že na takovéto místo se můžete kdykoli vrátit. A je to opravdu potřeba, protože zdraví v této hře ubývá pěkně rychle a ty bestie vydrží dost. Občas sice najdete jakési trčko s

označením „armor“, ale to roztrháte raz dva.

Zajímavé jsou zde i zbraně. V průběhu hry jich posbíráte celkem deset. Z nich nejsilnější je RPG a asi nejlegračnější „zmenšovadlo“. Zmenší vašeho protivníka a vy ho pak můžete rozšípnout jako ... Mluvíme-li o síle zbraní, ta se dá změnit vyeditováním příslušného souboru, jehož název vám sobecky neprozradím. Takovéhle editovatelných souborů je ve hře více. Takže když budete chtít, tak můžete zaměnit zvuky, názvy levelů a hlásky, které jsou původně samozřejmě v angličtině. Tyto možnosti určitě pobaví kdejakého legracistu.

Za zmínku stojí samozřejmě i různé předměty, které sbíráte cestou. Velmi dobrou se mi zatím jeví lékárna, boty do nukleárního sajarahu, trysky s jejichž pomocí můžete létat a potápěčský skafandr. Ve hře je totiž nutné se občas potápět, nebo létat. To samé dělají i vaši nepřátelé, takže ani pod vodou nejste bezpečni. Mezi spíše zábavnými předměty najdete HOLODUKEA. Elektronického dvojníka. Nepřátelé však tuto lest brzy odhalí, takže se na jeho pomoc příliš nespolehejte.

Co zbývá? Popřát všem z vás co nejsilnější zážitek, o nějž se Duke jistě postará. A až projdete všechny planetární a orbitální základny, jejichž stěny zbarvíte krví nepřátel, přečtěte si nějakou knížku o lásce!

Alex Bloody Alex

RECENZE HER
DUKE NUKEM 3D

škola programování v PASCALU

4. část

Posledně jsme „nakoukli“ problematiku **ordinálních typů**, a těm bude věnován také úvod dnešního článku. Dále si povíme o **příkazech cyklů while a repeat**, a samozřejmě si uvedeme příklady na jejich použití.

13. ORDINÁLNÍ TYPY

Ordinální typy jsou takové jednoduché typy, jejichž hodnoty tvoří uspořádanou množinu. Každému prvku takové množiny je potom možné přiřadit číslo, které tento prvek jednoznačně identifikuje (jeho pořadí). Tomuto číslu se říká **ordinální (pořadové) číslo**. Ordinální čísla jsou přitom hodnotám přiřazena tak, aby byla zachována shodná relace mezi dvěma hodnotami ordinálního typu a jejich ordinálními čísly. Z námi dosud probraných typů patří mezi ordinální typy *Integer* (a všechny ostatní celočíselné typy), *Boolean* a *Char*. Pro ordinální typy jsou definovány tři standardní funkce:

- **Ord(x)** - výsledkem je ordinální číslo hodnoty **x**
- **Pred(x)** - výsledkem je hodnota předchůdce hodnoty **x** v pořadí podle ordinálních čísel
- **Succ(x)** - výsledkem je hodnota následovníka hodnoty **x** v pořadí podle ordinálních čísel

Pro hodnotu celočíselného typu je ordinálním číslem vždy ta samá hodnota, platí tedy **ord(i) = i** pro libovolnou proměnnou **i** celočíselného typu. Pro hodnoty typu *Char* je ordinálním číslem pořadí znaku v rámci ASCII-tabulky (viz odst. 11 v minulém čísle). U hodnot typu *Boolean* je to jednoduché: **ord(false) = 0** a **ord(true) = 1**.

Příklad:

Ord('0')	{výsledek 48}
Ord(0)	{výsledek 0}
Ord(-23)	{výsledek -23}
Succ('S')	{výsledek 'T'}
Pred(-97)	{výsledek -98}
Ord('W')	{výsledek 87}
Chr(87)	{výsledek 'W'}

Pro jednoduché počítání s ordinálními typy jsou jazykem Borland Pascal defino-

vány dva příkazy (procedury), umožňující zvýšení, resp. snížení hodnoty ordinálního typu:

- **Inc(x)** nebo **Inc(x,i)** - výsledkem je hodnota stejného ordinálního typu jako **x**, jejíž ordinální číslo je o jedničku (nebo o **i**) vyšší
- **Dec(x)** nebo **Dec(x,i)** - výsledkem je hodnota stejného ordinálního typu jako **x**, jejíž ordinální číslo je o jedničku (nebo o **i**) nižší

14. PODMÍNĚNÉ CYKLY

Příkazy cyklu se používají pro opakované provádění příkazu nebo posloupnosti příkazů. U podmíněných cyklů se opakování příkazů řídí splněním nebo nesplněním určité **podmínky** (výraz typu *Boolean*). Jeden průběh cyklu (vykonání vnořených příkazů cyklu) nazýváme **iterací**.

Cyklus s podmínkou na začátku (neboli příkaz **while**) umožňuje provádět opakovaně určenou činnost, pokud platí zadaná podmínka. Syntaxe příkazu je:

- **příkaz while**
while podmínka **do** příkaz
(dokud platí podmínka opakuj příkaz)

Při provádění příkazu **while** se nejprve vyhodnotí **podmínka** (výraz typu *Boolean*). Je-li hodnota výrazu **True**, provede se příkaz uvedený za **do**, a poté nové vyhodnocení **podmínky**. Tato činnost se opakuje do té doby, až výraz udávající podmínku bude mít hodnotu **False**. V tom případě se příkaz již neprovede a cyklus skončí. Má-li podmínka již na začátku hodnotu **False**, příkaz se neprovede ani jednou. Je-li potřeba provést v cyklu **while** více příkazů, je potřeba zadat je jako složený příkaz.

Příklad:

```
while K <= N do
begin
  X := X * K
  inc(K);
end;
```

Cyklus s podmínkou na konci (příkaz **repeat**) provádí opakovaně určenou činnost, dokud nenastane určená podmínka. Příkaz **repeat** má následující syntaxi:

- **příkaz repeat**
repeat příkaz1; příkaz2; ... **until** podmínka

{**prováděj opakovaně příkaz1; příkaz2; ... dokud nenastane podmínka**}

U příkazu **repeat** se nejprve provedou všechny zadané vnitřní příkazy, a potom se teprve vyhodnotí **podmínka** (výraz typu *Boolean*). Je-li výsledkem hodnota **False**, opakují se příkazy znovu. Je-li hodnota podmínky rovna **True**, cyklus skončí.

Příklad:

```
(1) repeat
  Writeln(Zadej hodnotu > 0);
  Readln(X)
until X > 0;

(2) repeat
  P := A mod B;
  A := B;
  B := P
until B = 0;
```

Mezi příkazy **while** a **repeat** jsou tři velké rozdíly:

- U příkazu **while** může dojít k tomu, že se vnořený příkaz neprovede ani jednou, pokud má na začátku provádění cyklu podmínka hodnotu **False**. Vnořené příkazy v cyklu **repeat** se provedou vždy nejméně jednou, protože podmínka se vyhodnocuje až na konci cyklu.
- Cyklus **while** se provádí když je podmínka splněna, cyklus **repeat** se provádí dokud není podmínka splněna.
- Pokud chceme v těle cyklu **while** použít několik příkazů, musíme zde uvést složený příkaz. V cyklu **repeat** je možné zadat několik vnořených příkazů bez nutnosti jejich uzavření do složeného příkazu. Úlohu „příkazových závorek“ zde hrají klíčová slova **repeat** a **until**.

Při psaní příkazů **while** a **repeat** je třeba pamatovat na to, že chybná konstrukce podmínky může vést k nekonečnému opakování příkazů cyklu, t.j. dojde k **zacyklení programu**. Vždy je třeba prověřit, že vnořené příkazy cyklu mají vliv na hodnotu výrazu, uvedeného v podmínce a že po konečném počtu kroků program skončí. Zacyklený program obvykle nelze rozumně ukončit.

Příkazy **repeat** a **while** jsou základními cykly strukturovaného programu a pomocí

Příklad 3.

Součet číslic přirozeného čísla.

Zadání: Napište program, který pro zadané přirozené číslo (např. typu Longint) zjistí součet jeho číslic. Např. pro číslo 15243 bude výsledek 15 (1+5+2+4+3).

Způsob řešení: Jednotlivé číslice čísla zjistíme postupným výpočtem zbytku po dělení 10.

Vstup: přirozené číslo N

Výstup: součet číslic čísla N

```
program prik3; (Součet číslic zadaného čísla)
var
  n : Longint;
  c : Byte;
const
  s : Longint = 0;
begin
  WriteLn('Zadejte přirozené číslo N:');
  ReadLn(n);
  while n > 0 do
  begin
    s := s + n mod 10;
    n := n div 10;
  end;
  WriteLn('Součet číslic čísla N: ', s);
end.
```

Příklad 4.

Vyhledání počtu slov v zadané větě textu.

Zadání: Napište program, který zjistí počet slov v zadané větě. Jednotlivá slova ve větě jsou od sebe oddělena minimálně jednou mezerou (může jich být i více). Věta je ukončena tečkou. Uvažujte i možnost, že před prvním slovem je posloupnost mezer.

Způsob řešení: Větu ze souboru Input budeme číst znak po znaku (pozor, je nutno použít příkaz Read, ne ReadLn), a kontrolujeme, zda se jedná o mezeru. Vzhledem k tomu, že slova mohou být oddělena několika mezerami, je potřeba ještě udržovat příznak toho, zda předcházel nemezerový znak.

Vstup: znaková věta ukončená tečkou

Výstup: počet slov ve větě

```
program prik4; (Počet slov ve znakové větě)
const
  mezera = ' ';
  tecka = '.';
  poc : Longint = 0;
var
  znak : Char;
  slovo : Boolean;
begin
  WriteLn('Zadejte větu ukončenou tečkou:');
  slovo := False; (pro eliminaci počáteč. mezer)
  repeat
    Read(znak);
    if (znak=mezera) or (znak=tecka) then
    begin
      (přečtený znak je mezerou nebo
      tečka; test na tečku je
      důležitý - i před tečkou může
      končit slovo)
      if slovo then (předchozí znak byl nemezerový)
      begin
        Inc(poc); (počet slov + 1)
        slovo := False (shodíme příznak)
      end
    end
    (složený příkaz zde byl uveden
    jen pro "vnofení" příkazu if
    bez části else)
  until znak = tecka; (znak <> mezera ani tečka)
  (příznak předcházejícího slova)
  WriteLn('Počet slov ve větě: ', poc);
end.
```

jejich různé kombinace s podmíněnými příkazy je možné sestavit libovolně složitou programovou konstrukci. Jazyk Borland Pascal definuje (od verze překladače 7.0) dva příkazy (procedury) pro řízení průběhu cyklu:

□ **Break** - způsobí okamžité přerušení probíhajícího cyklu. Začne se provádět příkaz, který následuje jako další za příkazem cyklu.

□ **Continue** - způsobí přerušení probíhajícího cyklu. Cyklus pokračuje novou iterací.

Není-li příkaz **break** nebo **continue** umístěn v těle cyklu, vydá překladač varovné hlášení.

Příklad:

```
while S <= K do
begin
  Readln (N);
  if N = 0 then Continue;
  (je-li N=0, provede se nové načtení
  hodnoty)
  if S + N > K then Break;
  (je-li S+N>K, cyklus ihned skončí)
  S := S + N;
  Inc(P);
end;
```

Ing. Dušan Smetana

SDĚLTE NÁM SVŮJ NÁZOR!

ZÚČASTNĚTE SE ČTENÁŘSKÉ ANKETY PROXIMA MAGAZINE!

VYPLŇTE ANKETNÍ LÍSTEK ZE STRANY IV (V ČÁSTI PROXIMA MAGAZINE PLUS) A ZAŠLETE JEJ NA NAŠI ADRESU DO KONCE ČERVENCE

PROGRAMOVANÍ
Pascal pro začátečníky

SHAREWARE PC



ZX GAMES

TYP HRY

Soubor her pro emulátor ZX80

ZÁPLETKA

Tento komplet vám přináší plno světo-
vě známých her na Spectrum, ovšem
upravených pro emulátor ZX na počí-
tačích PC. Vnořte se opět do těch ná-
herných her, které vám kdysi udělaly
takovou radost a s chutí jste je hráli.
Na písčiku v nich není skoro žádný
rozál, pokud si nastavíte správnou
rychlost. Klasické zvuky uslyšíte z běž-
ného pipáku, máte-li však zvukovou
kardu, budete mít požitek i ze stoda-
celosmičkových hudeb. Všele doporu-
čujeme všem bývalým Spectristům.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, HDD, doporučena
zvuková karta

cena 80,- Kč



PROJECT X

TYP HRY

Vesmírná střílečka

ZÁPLETKA

Jak je vám jistě známo, káykoli a kde-
koli se objevíte v království hlubokého
vesmíru, někdo po vás začne střítet.
Ani v této hře tomu není jinak. Se svým
vesmírným karábem plujete v nezná-
mém prostoru a snažíte se odrážet
útoky nepřátelských objektů, prolou-
váte mezi roji meteoritů, vyhýbáte se
cizím planetám, které na vás sousře-
dují palbu... Jakmile odrazíte jednu vi-
nu náporu, hned je tu další. Je to hra
rozvíjející váš postřeh a reakce.
Takže, chcete-li si odpočinout od den-
ních starostí, zapalte si právě ji.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 2MB RAM, HDD

cena 80,- Kč



PSYCHO PINBALL

TYP HRY

Flipper

ZÁPLETKA

Je to smutné, ale je to tak. V dnešní
době už jen málokde narazíte na sku-
tečný flipper. Herny jsou plné výher-
ních automatů a na tyto nevyherní sto-
ly se zapomíná. Snad právě proto se
čím dál tím častěji objevují simulátory
flipperů na počítačích. Tento soubor
stolu patří k těm povedenějším.
Kulička po něm lítá a hopsá opravdu
realisticky, jako kdyby byla skutečná.
Tajemný stůl Trick or Treat je vsučku
pasha pro oči a požitkem ze hry.

KONFIGURACE

IBM PC 486, 4MB RAM, 540KB kon-
venční paměti, HDD, doporučena zv-
uková karta

cena 80,- Kč



THE SETTLERS

TYP HRY

Strategická hra

ZÁPLETKA

Již sám název „osadníci“ nám napo-
dá, o co v této hře půjde. Musíte si
budovat svoji vlastní kolonii, zvětšit a
jem vaší populace a vycvičit si oprav-
dobrou armádu, plnou bojescho-
pných chlapků. Dobrým manage-
mentem a chytrou strategií toho jistě d-
sáhnete. Potom na vás budou va-
šousedé kráčí a vaše osada se bu-
neustále rozvíjet a zvětšovat. V ta-
horším případě nezůstanete tak dlo-
ho u moci, protože vás zničt nepřítel
pomocí svých vojáků nebo se p-
vám vzbouří vaši vlastní lidé.

KONFIGURACE

IBM PC 386, 4MB RAM, HDD

cena 80,-

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5"
HD. Součástí balení je český ná-
vod s popisem hry, instalace a o-
vládání.

Ceny sharewarových programů:

- 1 disketový 80,- Kč
- 2 disketový 140,- Kč
- 3 disketový 180,- Kč

*Komplety můžete zakoupit v
těchto prodejních:*

- PROXIMA**, OD Labe, Ústí nad Labem
- PROXIMA**, Tržní T7, Děčín
- PROXIMA**, Pásečná 22, Cheb
- Klub602**, Mariánská 5, Praha 1
- Consul**, Pálenická 28, Plzeň
- Microel**, Květinová 883, Olomov
- Miroslav Školný**, Rohnická 5, Brno
- Kompakt servis**, Masarykova 1192,
Veselí nad Moravou
- TM Computer**,
Náměstí Svobody 3, Frydek-Místek
- Elektronik Malina**,
Duchcovská 15, Teplice
- Didaktik Market**,
Gorkého 4, Skalica na Slovensku
- Didaktik s. r. o.**,
Revoluční 1, Rohatec u Hadonína
- G+H Tomáš Smejkal**,
Novoměstského 7/15, Trenčín
- Elektron servis**
U opatrovny 263/12, Liberec



SHADOW CASTER

TYP HRY

Akční logická hra

MYŠLENKA

V tomto demu můžete ovládat čtyři
postavy: člověka, který umí mlátit, ská-
kat a kopat; čaroděje, který umí dýchat
pod vodou, mlátit a zná dvě kouzla; lé-
tajícího démona, který umí metat ohni-
vé koule a vznášet se; a kamenného
muže, který má úžasnou sílu a umí
řást zemí a zmrazit nepřátele.
Shadow Caster je magická dobro-
družná hra, plná nebezpečných příše-
rek a nestvůr. Naleznete zde plno lo-
gických oříšků, které musíte sami roz-
lousknout.

KONFIGURACE

IBM PC 386DX, 4MB RAM, VGA, HDD,
doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



WARCRAFT

TYP HRY

Strategická hra

MYŠLENKA

V této strategické hře zastupujete Orky
nebo lidi. Jestliže si vyberete Orky, bu-
de vaším úkolem napadnout lidské tábo-
ry. Když si vyberete člověka, budete
muset prchat a bránit svůj tábor.
Během hry si můžete vybírat mezi liti,
co budete cvičit a co a kde budete stavět.
Jako člověk začínáte se třemi vojá-
ky a jedním dělníkem. Pomocí vojáků
musíte ubránit dělníka, protože jen on
může těžit zlato a budovat stavby. Za
zlato si můžete koupit více vojáků a
dělníků, čímž roste vaše moc.

KONFIGURACE

IBM PC 386, 4MB RAM, VGA, HDD,
myš, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



HARDBALL IV

TYP HRY

Simulátor baseballu

MYŠLENKA

Už jste někdy hráli profesionálně b-
seball. V tomto demu máte možno-
splnit si svůj sen a zahrát si v ameri-
ké národní lize za klub, který je va-
šim favoritem. Grafická karta SVGA va-
nabídne opravdu nečekaný zážitek.
Hráči a jejich pohyby vypadají skute-
ně realisticky. Obrazovka vám při h-
poskytne hned několik pohledů
hřiště, čímž vám pocit ze hry nesmírně
zlepší. Opravdové fanoušky jistě
potěší vyplněné registrační karty hr-
čů.

KONFIGURACE

IBM PC 386/33, 4MB RAM, SVGA,
HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,-

shareware pro PC

SOFTWARE

10
3/96

proxima
MAGAZINE

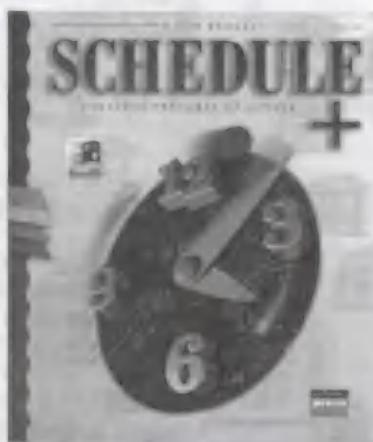
PC

Lokální počítačové sítě

Lokální počítačové sítě

Autor : Robert M. Thomas
Vydavatel : Computer Press, květen 96
Počet stran : 278 stran
Konečná cena : 160 Kč

Kniha je rozdělena na komunikaci mezi počítači včetně výhod a nevýhod, dále na Síťový hardware, Síťový software, Návrh a správu sítě a poslední část tvoří Databáze v síti i mimo ni. Ojedinelá kniha, která nemá u nás konkurenci pocházející od spoluvlastníka konzultantské firmy zabývající se návrhem počítačových sítí. Nepochybně Vám přijdou vhod také kapitoly Najmutí síťového poradce, tak abyste se vyhnuli zbytečným problémům a ztrátě času či financí.



Schedule+

Základní průvodce uživatele

Autor : David Markas
Vydavatel : Computer press, květen 96
Počet stran : 100 stran
Konečná cena : 77 Kč

Podrobný popis programu Microsoft Schedule+ jenž je součástí balíku MS Office pro Windows 95. S pomocí programu a knihy budete mít pohromadě všechny Vaše termíny plánovaných schůzek a akcí, budete si moci umět rozvrhnout Vaše příští dny, dál již nebudete hledat kontakty po všech možných vizitkách a co víc - ušetříte čas.

V knize naleznete také popis komunikačního programu Exchange použitelného po síti či modemu.



Works 4.0

Základní průvodce uživatele

Autor : Jan Čáp
Vydavatel : Computer Press, duben 96
Počet stran : 194 stran
Konečná cena : 99 Kč

Po úspěšném titulu Works 3.0 nastupuje jeho nová verze a to počestělá 4.0 určená pro Windows 95.

Knihu uvítají především začínající uživatelé. Hned úvodem je zde popsána nejdůležitější část a to Textový procesor. Dále se seznámíte s Tabulkovým procesorem a vytvářením grafů a jistě Vás bude zajímat také jednoduchá databáze. Závěr patří komunikačním možnostem Worksu či připojení na BBS. Šikovně je zde vypracovaná celková nabídka funkcí a vlastností obsažených v Menu všech aplikací Worksu, tak jak jdou za sebou, a dále také odkazy na možné problémy.



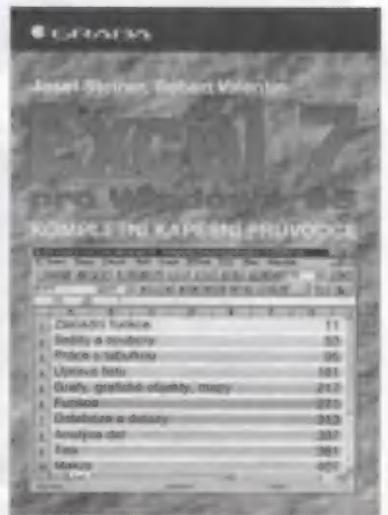
Průvodce k CD-ROM

Autor : Michael Hadeau
Vydavatel : CCB
Počet stran : 280 stran + 1 CD
Konečná cena : 288 Kč

Tato kniha vyšla u nás jako první zaměřená na co nejrychleji

se rozvíjející oblast multimédií. Kromě osobních počítačů jsou tu zastoupeny také Amiga, 3DO, Sega, Commodore, Tandy a jiné výrobky doplněné právě o CD-ROM jednotku. O CD se dozvíte téměř vše - historii, standardy, připojení, vypalování, ale i možné problémy nastávající při instalaci či za provozu. Nechybí zde ani slovníček pojmů.

Příložený CD disk obsahuje Authorware, Fractal Design, Painter, obrázky od Corela, zvuky, písma a shareware pro PC i Macintosh. Jak z předešlé věty vyplývá, na svoje si přijdou i příznivci Maců.



Excel 7 pro Windows 95

Kompletní kapselní průvodce

Autor : Josef Steiner, Robert Valentin
Vydavatel : Grada, květen 96
Počet stran : 440 stran
Konečná cena : 290 Kč

Kniha svým rozměrem opravdu do kapsy. V knize, která je určena jak začínajícím, tak zkušeným uživatelům, najdete skutečně vše o nové verzi Excelu, a co je důležité, najdete zde také méně používané funkce (ale přesto někdy velmi důležité). Kniha je velmi přehledná jak po grafické tak textové stránce. Rozhodně byste si ji neměli nechat ujít.

A co víc, tato kniha není v edici Kompletní kapselní průvodce jediná ani poslední.

Všechny uvedené tituly si můžete objednat na dobírku u firmy PROXIMA.

MULTIMEDIA

ČESKÉ TITULY NA CD-ROM

Tak už i Češi se rozhodli, že budou vydávat multimediální cédéčka. Jako první zřejmě byl (alespoň to o sobě tvrdí) titul „Automobily 95 v ČR na CD“, který spatřil světlo světa 30. 6. 1995. Od té doby se mnoho změnilo a autoři už nevědí, čím novým by se vytáhli (to konec konců můžete posoudit sami).



PRVNÍ POČÍTAČOVÁ MULTIMEDIÁLNÍ ENCYKLOPEDIE

Kompletní průvodce světem počítače a počítačových sítí. Je koncipována jako hypertextový systém. Hlavní osnovu aplikace tvoří rozsáhlý soubor textových informací (více než 1000 stran), které jsou mezi sebou navzájem propojeny hypertextovými linkami. Texty jsou dále doplněny ilustracemi, obrázky a 45-ti minutami komentovaných videosekvencí.

Aplikace je logicky rozdělena do čtyř hlavních oddílů: "Pro začátečníky", "O hardware", "O software", a "O počítačových sítích". Oddíl "Pro začátečníky" provede začínajícího uživatele světem počítačů od samotných základů a opatrně ho uvádí do dané problematiky. Oddíl "O hardware" je podrobným technickým průvodcem počítače. Oddíl "O software" seznamuje uživatele s běžnými programovými produkty a oddíl "O počítačových sítích" provede zájemce (nejen) po pavučině sítě Internet.

Celá aplikace je navíc vybavena rozsáhlým slovníkem nejpoužívanějších počítačových termínů (přes 1000 hesel), nezávislým prohlížečem obrázků a přehrávačem videosekvencí. Encyklopedii lze provozovat pod operačním systémem Windows 3.1/3.11 a rovněž Windows 95. Podporuje plně fulltextové vyhledávání, zakládání libovolných uživatelských poznámek a záložek, export veškerých informací do schránky a na

tiskárnu, obsahuje hypertextové skoky do přesně určených kapitol (nebo do slovníku) s možností okamžitého zjištění přesné pozice v obsahu aplikace, ovládání pomocí myši i "horkých kláves". Cena Kč 990.--.



EVROPANÉ

Původní český biografický slovník významných Evropanů podává cenné a aktuální informace ze všech oborů lidské činnosti. Umožňuje tak uživateli získat ucelený kulturní přehled o evropské civilizaci od jejích počátků až do současnosti.

- více než 13.000 hesel, 1.400 obrázků, 250 zvukových ukázek, 40 videosekvencí
- fulltextové vyhledávání, okamžitý přístup k jakémukoli informaci

- možnost tisku hesel včetně obrázků
- přátelské uživatelské prostředí

Cena titulu: Kč 1.040.--

BOHEMIA I

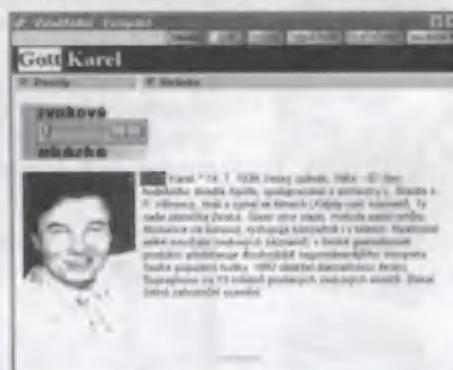
V této české multimediální aplikaci se máte možnost seznámit s dějinami území, na kterém žijeme, v období od nejstaršího paleolitu až do počátku 14. století. Skládá se z pěti částí:

- Nejstarší osídlení země
- První státní útvary
- Počátky českého státu
- Hmotná kultura

- Poddaní, měšťané, šlechtici

Máte možnost procházet aplikaci jako knihu, máte možnost používat ji jako multimediální encyklopedii, máte možnost ji používat jako zdroj vědomostí.

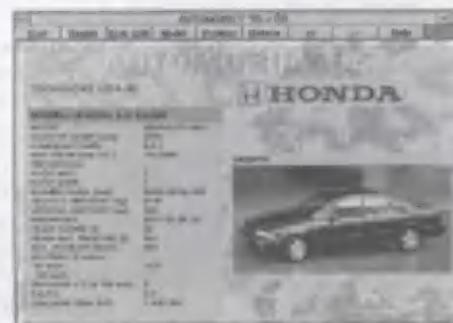
Cena Kč 1.250.--. Připravuje se pokračování pod názvem Bohemia II.



AUTOMOBILY 95

Interaktivní průvodce na trhu osobních a užitkových automobilů v České republice. Obsahuje podrobné technické údaje o téměř tisíci automobilech z třiceti zahraničních a dvou domácích automobilek prodávaných v ČR i s jejich vyobrazením. Součástí databáze je navíc i seznam autorizovaných dovozců a jejich dealerů. Ceny automobilů jsou platné ke dni uzávěrky, tj. 15. 6. 1995 a mohou podléhat změnám vzhledem ke změně kurzu Kč a celních poplatků. Cena Kč 435.--.

Petr Podaril



ŠIFRY & POČÍTAČ 3. DÍL

Při luštění jednoduché záměny jste museli každému šifrovému písmeni přiřadit správné písmeno otevřeného textu. Existují také šifrovací klíče, které nic nezaměňují. Šifrování spočívá v **přemisťování pořadí** písmen OT podle domluveného pravidla. Takové klíče nazýváme **transpoziciční**.

Šifrování jednoduchou transpozicí znali již staří Římané. Ukážeme si zde šifrovací klíč, u jehož zrodu stál francouzský státník kardinál **Richelieu** (1585-1642). Jeho klíč se nazývá **horizontální transpozice** a spočívá v tom, že se text rozdělí na stejně dlouhé úseky, ve kterých se písmena přemisťují podle smluveného hesla.

Například: heslo PRAHA je v číselném vyjádření **4 5 1 3 2**, což jste se naučili již minule.

Šifrujeme text **ZITRAXPRIJEDUXDOMUXJ**.

otevřený text	Z	I	T	R	A	X	P	R	I	J	E	D	U	X	D	O	M	U	X	J
heslo	4	5	1	3	2	4	5	1	3	2	4	5	1	3	2	4	5	1	3	2

Šifrový text vznikne šifrováním podle hesla po úsecích:

TARZI RJXP UDXED UJXOM

Luštění takové šifry spočívá v tom, že si napíšeme úseky o délce hesla pod sebe, rozstříháme text po sloupcích a potom přehazujeme sloupce tak dlouho až nám vychází ve všech řádcích čitelný text. Problém je ve stanovení délky hesla. Musíme zkusit takové délky, které dělí délku telegramu beze zbytku.

Ukážeme si nyní šifrování **jednoduchou transpoziciční tabulkou** podle smluveného hesla, která je vylepšením horizontální transpozice. Pořadí písmen v šifrovém textu bude jiné. Zašifrujte si stejný text podle stejného hesla oběma způsoby a porovnejte šifrové texty!

Otevřený text píšeme do vytvořené transpoziciční tabulky vodorovně po řádcích:

8	9	5	1	7	6	10	2	3	4
S	I	F	R	U	J	E	M	E	J
E	D	N	O	D	U	C	H	O	U
T	R	A	N	S	P	O	Z	I	C
I	V	T	A	B	U	L	C	E	X

Šifrový text obdržíme výpisem písmen z tabulky po sloupcích podle hesla 1 - 10:

RONAM HZCEO IEJUC XFNAT JUPJU DSBSE TIIDR VECOL

Luštění spočívá ve správném nalezení délky hesla (pro jednoduchost bude tabulka úplná, tj. všechny sloupce budou stejně dlouhé). Šifrový text musíme tentokrát rozdělit na **délku sloupců**, nikoli na délku hesla, jak tomu bylo u horizontální transpozice. Zapište si rozdělený ŠT do sloupečků a očísľujte postupně od 1. Sloupečky včetně čísel si vystřihněte. Potom skládejte vedle sebe sloupečky tak, aby v každém řádku vycházel čitelný text.

Příklad pro luštění: OT je zašifrován podle hesla, které není delší než 15 písmen.

RSAPA IPMRD KOIAU IIDNH JPUPS PLBIR LVHVE NRAEO ETSEK EORNH OLOZX

Rozlušíte text. Odhalíte-li i heslové slovo, jste vynikající. Slovo vyjadřuje obecně dopravu.

Mgr. Jiří Janeček
(pokračování příště)

Programy k seriálu **ŠIFRY & POČÍTAČ** nemohou být (vzhledem ke svému rozsahu) publikovány na stránkách PROXIMA magazine.

Máte si je možnost objednat na disketě za 60,- Kč.

(v objednávce uveďte „disk Šifry & Počítač“ + velikost médií)

Programy jsou určeny pro Q-Basic (součást MS-DOSu) na PC.

CD-ROM tituly



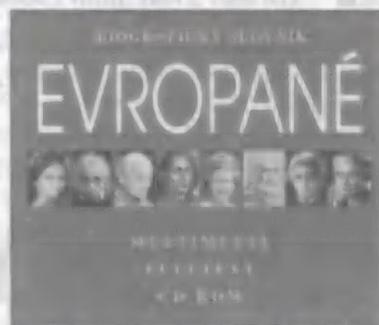
Bohemia

encyklopedie na CD, 1.250,- Kč



Automobily 95

CD, 435,- Kč



Evropané

slovník na CD, 1.040,- Kč



1. multimediaální počítačová encyklopedie

CD, 990,- Kč

ŠIFROVÁNÍ 3. díl seriálu

nový člen rodiny io mega zip drive

Zip drive je další z řady paměťových médií, které pro nás vyvinula firma IO MEGA. Na trh byl uveden vloni na podzim a od té doby je po něm nepřetržitá sháňka. Proč?

Způsobů, jak si uchovat svá data sice existuje spousta, nicméně ne každý je přijatelný ze všech hledisek. Diskety mají malou kapacitu a jsou neskutečně pomalé. Hard disk je ďábelky rychlý, ale také není nejlevnější (kupte si každý měsíc jeden za šest tisíc). Syquest je poruchový a nikdo ho nemá.

Bernoulli je drahý a mají ho jenom grafická studia. Streamer nenabízí zrovna komfortní obsluhu a mají ho jenom šílenci. Zkrátka - chtělo by to něco, co by nebylo ani moc drahé, ani moc choulostivé, ani moc velké a mohlo se s tím dojit ke každému. Taková věc skutečně existuje a jmenuje se... **zip drive**.

Nejdříve něco o hardware... zip drive se vyrábí ve dvou provedeních - připojitelný na paralelní port a připojitelný na rozhraní SCSI. Na rovinu - kdo z nás má v počítači SCSI rozhraní (no, já třeba ano) - asi nás nebude moc, protože SCSI karta do ISA slotu stojí asi pět nebo šest tisíc (bez daně) a navíc většina uživatelů vystačí s IDE.

Verze pro paralelní port samozřejmě nebrání v používání tiskárny; verze pro SCSI je zase použitelná jako pro PC,

tak pro Macy. Důležité ovšem je, že ať už máte jakoukoliv verzi, obě pracují s těmi samými disketami...

Diskety pro zip drive jsou velké jako klasické 3,5", jenom jsou o něco tlustší. Mají kapacitu 25 nebo 100 MB. Taková stomegabajtová disketa vyjde zhruba na sedm stovek a to je zatraceně málo! Na takovou disketku už leccos uložíte (např. oblíbenou hru), vezmete si zip drive a jdete si zapářit ke kamarádovi.

Tím se dostáváme k parametrům samotné mechaniky - provedení je externí, takže kdokoliv teď cenově srovnává s hard diskem, musí si uvědomit, že není zapotřebí žádně rozebírání bedničky, žádně odpojování kablíků a žádně hrabání v setupu počítače. Rozměry jsou přijatelné (asi jako větší walkman), váha zanedbatelná (jako menší svačinka - půl kila) a cena, cena je docela příjemná - cca 7.900,- Kč včetně DPH (znáte to, ceny počítačových periférií jdou také dolů, takže, když si chvíli počkáte...).

Z hlediska počítače se zip drive chová jednoduše jako další disketová jednotka - veškeré jeho ovládání je stejné jako např. u hard disku a nemusíte se nic nového učit. Oblubný software, který k zipovi dostanete, Vám umožní

chránit data heslem nebo ponechat možnost zápisu při současném zne-možnění mazání.

Rychlost zip drive je ucházející a plně postačuje k tomu, k čemu je zařízení určeno - verze pro paralelní port zvládne zhruba 20 MB za minutu, verze pro SCSI asi o 40 MB více. U disku je garantována životnost zhruba 10 let a jeden chybný bit na 10¹¹ správných.

Pokud si tedy chcete zálohovat data, zkuste zip drive. Tahle věčička je docela sympatická a cenově přijatelná. Já osobně bych si hned hned koupil... jenže už mám něco jiného - takže, možná časem.

George K.



Takto vypadá 230 MB bernoulli disk



A tohle je jaz drive.
To je podoba, co?

DALŠÍ ZAŘÍZENÍ PRO UCHOVÁNÍ DAT

Když už jsme dneska začali se zip drivem, budeme v povídání o zařízeních pro uchování dat pokračovat.

Trochu starší než zip drive a daleko, daleko dražší je

BERNOULLI

Jeho výrobcem je firma IO MEGA. Bernoulli pracuje stejným způsobem jako zip. Jedná se o jednotku v interním nebo externím provedení, do které strkáte 5,25" disky o tloušťce cca 1 cm.

Mechaniky jsou tři: 90 MB, 150 MB a 230 MB. Kompatibilita směrem dolů je samozřejmě zaručena. Disků existuje ještě více - 35 MB, 44 MB, 65 MB, 90 MB, 105 MB, 150 MB a 230 MB.

Další vývoj už asi nelze předpokládat a díky bohu za to. Bernoulli se vyznačuje vysokou spolehlivostí, přijatelnou rychlostí přenosu a v podstatě nerozbitností média (pokud ho nosíte v původní krabici a nepokládáte ho pod kolemdjedoucí Tatrovky).

Co slavní bernoulli do nevýhody oproti zipu je CENA. Interní mechanika 230 MB přijde na 17.500,- Kč včetně DPH a jeden disk s kapacitou 230 MB se pohybuje kolem čtyř tisíc. Fakt je, že i tady šly ceny celkem dolů - od loňského roku asi o 15 - 20%, a to už je docela dost. Druhou (a poslední) nevýhodou bernoulli je to, že ho připojíte pouze na rozhraní SCSI.

Bernoulli disky používají téměř výhradně reprografická studia pro přenos dat na osvit (postscriptové soubory bez problémů dosahují velikostí několika desítek megabajtů). Domů bych Vám bernuláč rozhodně nedoporučoval...

JAZ DRIVE

Jaz drive je novinka od IO MEGA. Na první pohled se moc neliší od zipu (fakt je, že se neliší ani po druhém, daleko zkoumavějším pohledu), jenom disky jsou na jedné straně vytvarované do oblouku. Firma IO MEGA doporučuje použít jaz drive zhruba k následujícím činnostem: nahraní osmi hodin zvuku v CD kvalitě, zálohování celého hard disku, uložení 150 barevných fotografií, zaznamenání 2 hodin filmu, výlety na osvit, atd.

Ptáte se, jak by tohle všechno bylo možné? Inu, disketka pro jaz drive má kapacitu jeden gigabajt a kopírováním se zaplní za pouhých 5 minut!

Jaz drive se vyrábí v interním nebo v externím provedení, připojuje se na SCSI rozhraní a schroustá půlgigabajtovou nebo gigabajtovou disketu.

Cena mechaniky je přes dvacet tisíc korun, cena disku necelých pět (včetně DPH), takže asi opět nic pro domácího uživatele.

SROVNÁNÍ

Pokud bychom měli tři uvedená zařízení firmy IO MEGA porovnat, musíme si nejprve říci, kde a na co je budeme používat - něco jiného je pohled firmy a něco jiného pohled domácnosti, že, z tohoto úhlu se jeví jako neefektivnější zařízení zip drive - námitky typu „hard disk vyjde levněji a rozzebrat počítač umí každý“ mi přijdou zcestné - zkuste si s tím vymontovaným hard diskem spadnout na schodech a máte sedm tisíc vte kde. Věci by se měly používat k tomu, k čemu jsou určeny a zálohovat jeden hard disk na druhý je trochu, hmm... divné.

Když už se mermomocí chcete vláčet s hard diskem, kupte si za šest stovek šuplík, který se nainstaluje na místo velké mechaniky a při zašupování hard disku alespoň nebudete muset rozebírat počítač (jenom se hrabat v setupu). Navíc - kdo má dva hard disky, aby si mohl dovolit jeden někomu půjčit (na já třeba ano, ale nepůjčím Vám ho)...

George K.

Zařízení pro zálohování dat

zip drive

ZIP 100 SCSI	7.860,-
ZIP 100 par. port	7.860,-
ZIP Internal	7.860,-
ZIP médium	690,-

jaz drive

JAZ Internal	20.900,-
JAZ External	23.890,-
JAZ médium	4.730,-

bernoulli drive

Bernoulli Insider 230	17.640,-
Bernoulli Transportable 230	16.910,-
Bernoulli médium 150 MB	3.710,-
Bernoulli médium 230 MB	3.920,-

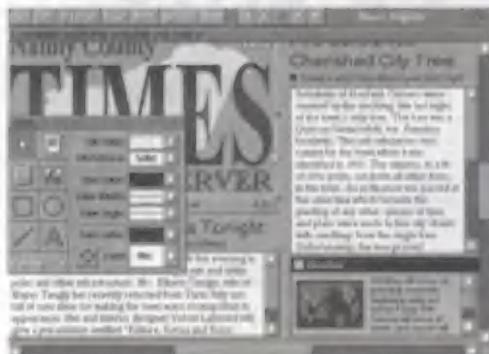
uvedené ceny jsou včetně DPH

RECENZE HARDWARE
io mega

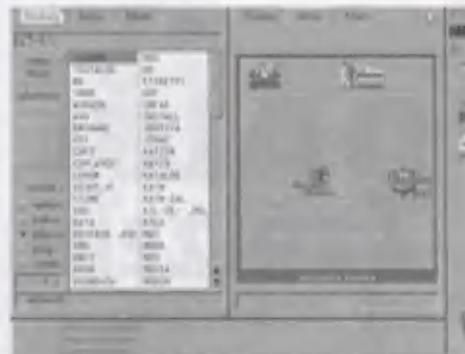
CD-ROM

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

CD-ROM Český výběr obsahuje kromě nejlepšího českého software více než tisíc světových programů...



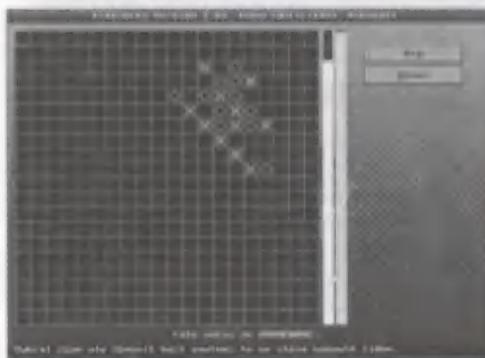
HD&CD-ROM (pomocné programy pro pevný disk a CD-ROM - zahraniční software), **Home_comp** (software pro soukromé využití - zahraniční software), **Hry** (hry, odpočinek, zábava... - zahraniční software), **Hry_Win** (zábavný software pod Windows - zahraniční software), **Cheaty** (читы pro různé hry - zahraniční software), **Info texty** (různé texty, knihy, informace v elektronické podobě - zahraniční software), **Internet** (programy dotýkající se Internetu - zahraniční software), **Komprimace** (komprimační utility - zahraniční software), **Komunikace** (komunikační programy - zahra-



CD-ROM Český výběr obsahuje tisíce komprimovaných souborů (přibližně okolo 600MB dat). Jedná se o shareware, freeware a public domain. Obsahuje přes osmdesát vybraných českých volně šiřitelných programů. Kromě toho více než čtyřtista programů z celého světa. Nejzajímavější programy mají český popis.

O obsluhu se stará program Archiv, který vám pomůže nejen při prohlázení nabídky, ale umožní vám programy také vyhledávat a dokonce vám je i nainstaluje.

Obsah cédéčka je rozdělen do několika částí. Ty se skrývají pod hesly: **Nápověda** (blížeší vysvětlení funkcí programu Archiv), **Shareware?** (pár slov o tom, jak vznikl volně šiřitelný software a jak se dělí...), **Pro autory** (nabídka pro autory software), **Úvod** (úvodní text aneb přečtete si, co naleznete na CD-ROMu Český výběr), **Registrace** (registrace CD-ROMu, sleva pěti procent na další produkty), **ČESKÝ SOFT** (kompletní nabídka nejlepších českých volně šiřitelných programů), **ASP** (příspěvky členů organizace ASP - zahraniční software), **Business** (obchodní aplikace - zahraniční software), **Databáze** (databáze a tabulkové kalkulátory - zahraniční software), **Demoprogram** (demoprogramy - zahraniční software), **DOOM_ad_ON** (DOOM Add-ons - zahraniční software), **DOSTools** (pomocné programy pro DOS - zahraniční software), **DTP** (software z oblasti DTP, cliparty a CAD - zahraniční software), **E-mail** (programy okolo E-mailu - zahraniční software), **Floppy_disk** (utility pro práci s disketami, pásky - zahraniční software), **GAMEutil** (utility pro hru - zahraniční software), **Genealogie** (zahraniční software), **Grafika** (prohlázeče obrázků a několik utility - zahraniční software),



niční software), **Menu** (menu, shells... - zahraniční software), **Modem** (software okolo modemů, comm portů atp. - zahraniční software), **Náboženství** (zahraniční software), **Progr_BASIC** (programování, BASIC, QB a VB - zahranič-

ní software), **Progr_C&ASM** (programování, a ASM - zahraniční software), **Progr_PASCA** (programování, PASCAL, TP - zahraniční software), **Progr_různé** (programování, různé utility, pomůcky, jazyky... - zahraniční software), **Různé** (nezafaditelné věci - zahraniční software), **Soubory** (správa souborů - zahraniční software), **Text** (zpracování textu - zahraniční software), **TISK util** (různé pomůcky pro tisk - zahraniční software), **Věda** (expertní programy - zahraniční software), **Video** (drivers, Seřiče, utility - zahraniční software), **Viry** (antivirové programy - zahraniční software), **Vzdělávání** (vzdělávací software - zahraniční software), **Windows_1** (software pro Windows, od A do S - zahraniční software), **Windows_2** (software pro Windows, od J do S - zahraniční software), **Windows_3** (software pro Windows, od T do Z - zahraniční software), **Windows_NT** (software pro Windows NT - zahraniční software), **Word_atd.** (pomůcky pro práci s Wordem a WordPerfectem - zahraniční software), **Zvuk** (programy pro práci se zvukem, také CD přehrávače atp. - zahraniční software).

Tak a máme ten výčet za sebou. To je ale kategorie. A každá obsahuje ještě halo programů.

Vrátíme se zpět k obslužnému programu Archiv. Ten umožňuje několikrát prohledávat CD-ROM. Jeden způsob je vyhledávání podle slova, které by mohlo být obsaženo buď v názvu nebo v popisu programu. Ne vždy se však podaří si tipnout to správné slovo, proto že ne všechny popisné texty jsou v češtině. Program vždy projede celý disk a potom vám vyhledá seznam souborů s vaším slovem, u kterých si můžete přečíst popisy nebo jednoduše program nainstalovat (stačí jen najet na název programu a stisknout Enter). Druhý vyhledávací způsob je podle kategorií. Musíte si tipnout v které z kategorií toho dlouhého seznamu se nachází ten, kterým byste chtěli...

P. Phil

CD-ROM Český výběr

DOPORUČUJEME

CD Wizzard

CD Wizzard je asi nejnabušenější přehrávač cédéček pro počítače PC běžící pod Windows. Jeho autorem je manželský pár Brett a Laura McDonald. No a to by na úvod mohlo stačit.

Základní funkce přehrávače jsou stejné jako na klasickém. To znamená Play, Stop, Eject, Pause, přetáčení dopředu a dozadu, skok na další a předchozí skladbu. Některé lepší přehrávače umožňují programové funkce přehrávání, které dokáže i tento. Jsou to: klasické přehrávání celého kompáče, přehrávání úryvků skladeb, naprogramování skladeb a náhodné přehrávání skladeb. Teď přijde ta největší komfortnost. Jak už to na počítačích bývá, většinou si můžete pojmenovat disk a jednotlivé skladby. To samozřejmě umí i tento přehrávač a ještě něco navíc. Jde zadat interpreta, název CD, autora hudby, hudební zařazení do škatulky, víceřádkový popis kompaktu... Toto všechno se ukládá do databáze. Jakmile si jednou popíšete cédéčko, příště ho stačí jen vložit do mechaniky a všechny tyto údaje se zaktivují.

Samozřejmě, že si můžete prohlížet jaké interprety jste si přehrávali na vašem počítači, jak se jmenovala cédéčka, od jakých hudebních společností máte kompáče atd.



Při přehrávání máte neustále na očích, jak se jmenuje kompakt, kdo je autorem, jak se jmenuje právě přehrávaná skladba, kolik skladeb je na disku, kolik času ze sklady je přehráno, hlasitost, aktivní tlačítka...

Najedete-li myškou na některé tlačítko, zobrazí se vám ve spodním řádku nápověda.

To je ale funkcí a to jsem jistě nepopsal úplně všechny, které to dokáže. Opravdu stojí tento přehrávač za to si ho nahrát a vyzkoušet.

Virtual Pool



Virtual Pool je (jak sám název napovídá) simulátor kulečnické virtuální reality. Stůl stojí v uzavřené místnosti, která není vůbec ničím zvláštní. Na jejích stěnách můžete semtam vidět vypínače nebo tága, na stropě pak ventilátor. Nikde tu však není žádný človíček.

Virtuální realita vám nabízí nepřeberné množství pohledů na stůl a nejen na něj (dokonce i pod něj). Natáčení a zoom je opravdu plynulý. Ani ve skutečnosti se nedokážete na kulečnickový stůl podívat z tolika pohledů a tak zajímavých úhlů.

Pool má klasický billiardový stůl (tedy ten s téma dramal). Do šesti otvorů ve stolu musíte, za pomoci tága a bílé koule, dostat v určitém pořadí barevné koule. Podaří-li se vám to - vyhráváte.

Hra se velmi dobře ovládá. Stačí vždy jen aktivovat požadovaný mód a myši ho doladit. Program má plno zajímavých funkcí z nichž asi nejvíc se vám bude líbit zobrazení dráhy koulí. To potom stačí jen hýbat myškou a přesně vidíme, kam nám která koule pojedě a zdali spadne do nějaké díry. Demo má v úvodu nabídku, pomocí které můžeme doladit třeba myšku, nastavit videokartu, zvukovou kartu, hru po síti nebo po modernu a plno dalších věcí. Hrajete-li rádi kulečnick, vyzkoušejte tuto hru a porovnejte...

ACDSee 1.25

Že nevíte co se skrývá pod názvem ACDSee 1.25? Tak tedy, toto označení skrývá prohlížeč obrázků pro Windows. Existuje sice i novější verze, ale kdo ji nemá, jistě mu přijde alespoň tato.

Tento program umí prohlížet obrázky uložené v grafických módech BMP, GIF, JPEG, Photo-CD, PCX, PING, TGA a TIFF. On vlastně umí prohlížet i textové soubory a spouštěč soubory s koncovkami .EXE, .BAT a .COM.

Pomocí myši nebo šipek na klávesnici brouste v okénku ACDSee po souborech v adresářích. U každého je vypsán název souboru. U většiny je k názvu přidán program, ve kterém se dají editovat a délka souboru v bytech. U grafických formátů je ještě přidána informace o velikosti obrázku a počtu barev. Pokud je v okénku právě aktivní řádek s obrázkem, je tento zobrazen ve zmenšeném formátu v pravém dolním rohu. Jeho vykreslení je velice rychlé. Tato služba je dobrá na rychlé vyhledávání obrázku na disku. Pokud nám zmenšený formát nestačí, můžeme stisknout Enter a obrázek se nám zobrazí ve skutečné velikosti. Ten který se nám nelíbí a nebo ho už nepotřebujeme, se dá jednoduše smazat pomocí tlačítka Delete.

Textové soubory se dají i editovat a následně ukládat.

P. Phillips



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
CD-ROM Český vyber

DĪSK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

The Settlers - Možná, že tuto hru znáte z Amigy a možná, že už jste ji viděli i na PC. Jestliže jste ji už někdy hráli, jistě mi dáte za pravdu, že je to skvělá hra.



Máte-li počítač PC s procesorem řady 386 nebo vyšším, 4MB RAM, myšku a nějaké to místo na pevném disku, máte výhodu - tato hra se vám rozeběhne a nebudete litovat. Jestliže k tomu ještě vlastníte zvukovou kartu Soundblaster, Soundblaster Pro, Pro-Audio-Spektrum nebo Adlib Gold, budete mít ještě navíc požitek z nádherných zvuků.

Jediný nástroj na ovládání této hry je myš. Chcete-li hrát ve dvou, musíte mít ještě joystick. Po spuštění programu se objeví úvodní obrazovka s titulky o autorech tohoto dema. Pouhým kliknutím myši se dostaneme do hlavního menu. Pomocí ikonek si můžete nastavit hru dle vašeho přání.

Můžete si zvolit demo, hru jednoho nebo dvou hráčů, soupeře, velikost zobrazení a jiná nastavení. Ve spodní části obrazovky jsou rámečky čtyř bojovníků. Tři sloupečky u rámečků značí zásoby (modrá), inteligenci (zelená) a porodnost (červená).

Stiskneme-li tlačítko start, dostaneme se do vlastní hry. Jako první začne počítač modelovat krajinu a vypočítávat rozmístění území. Na nové obrazovce je vidět výřez krajiny a pět hlavních symbolů - takové malé menu. Najedeme-li myškou na krajinu a stiskneme pravé tlačítko, můžeme pohybovat obrazem. Chceme-li se dostat rychleji na nějaké místo, vyvoláme si mapku z menu pouhým kliknutím levého tlačítka na ikonku. Kamkoli klikneme na mapce, tam se objevíme.

Prvním úkolem ve hře je postavit hrad. Není to tak těžké, jak se může zdát. Speciálním kliknutím (stiskem pravého a levého tlačítka) na levou ikonku se zobrazí všechny lokace, kam se dá umístit jakákoliv stavba. Vybereme si po-

zici, na které chceme postavit hrad a znovu klikneme na ikonku. V tu chvíli se před našima očima objeví nádherný hrad. Ten nás nic nestojí, ale každá další stavba už ano. A kolik? Ne zádné peníze, ale potřebujeme na ni kameny a dřevo. Jakmile náš hrad stojí, kolem něj se objeví hranice, která ohraničuje naše území. Uvnitř můžeme stavět další stavby. Stačí si jen vybrat vhodné místo a kliknout na levou ikonku. Objeví se menu, ve kterém si můžeme vybrat domeček podle svých před-



stav. Občas má menu i více částí a tedy i větší výběr. Po výběru se objeví základní kámen, kolem kterého dům vyrostě. Aby mohl být domeček postaven, musí být spojen základní kámen cestou s hradem. Cestu lze vždy postavit pouze od jednoho praporku k druhému. Klikněte na jeden z nich a aktivujte levou ikonku.

Kolem praporku se objeví značky znázorňující strmost terénu v každém možném směru. Pomocí těchto značek vybudujeme cestu od praporku k praporku. Značka se žlutými a červenými pruhy znamená, že tudy to nepůjde. Jakmile je cestička hotová, objeví se malinkatí chlapci, kteří zahájí práci na stavbě. Začnou nosit kameny a dřevo, maníci ve žlutých přilbicích začnou obhlížet stavbu a připravovat základy. Za nedlouho je dům pro myslivce, kameníky, rytíře a další hotov. Samozřejmě, že nemusíme čekat, až ho dostaví. Udiček je dost a proto zvládnou stavět několik domů najednou. Aby se nám naše území zvětšovalo, musíme stavět strážní chatrče, věže nebo posádky. Když jsou tyto stavby dokončeny, nastěhuje se do nich několik rytířů, naše území se zvětší a my máme více místa pro další stavby.

Dvě ikonky napravo nás vnesou do statistik a nastavení hry. Obsahují však tolik informací, že by nám na ně nestačilo místo v tomto časopise. A tak jen krátce. Ve statistice se můžeme dozvědět jak jsme na tom v porovnání s ostatními: kolik máme domečků, vojáků a území. V nastavení lze zvolit rychlost stárnutí, poměr mezi dělníky a vojáky, prioritu mezi jídlem, zlatem, dřevem atd.

Hra The Settlers je boží. Má pěknou SVGA grafiku (i když v demu je jen VGA), nádherné postavíčky s veselou animací, realistické zvuky pracujících osadníků, zpívajících ptáků... Tato hra vám dává možnost rozvíjet vaši schopnost strategicky myslet a v pravou chvíli se rozhodnout pro to nejlepší.

P. Phillips



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

SKOČ



DO ZDI

JAK ZÍSKAT POČÍTAČ

Začalo to asi takhle. Nejdřív ze všeho tu byla tma. Pak se, Bůh ví odkud, vyklubal takovej unuděnej, fousatej strejda a že prej nemá do čeho píchnout. Tak si uplácál takovou divnou kouli, no proč nenazývat věci pravými jmény - byla to Zeměkoule. A aby na to, co dělá dobře viděl, sehnal si k tomu světlo. Ale i to byla ještě pořád docela nuda. Protože co s koulí, na který je voda, ale žádná ryba v ní, na který je les, ale bez stromů a další havěti, atp. Tak strejda udělal přírodu. Příroda si začala dělat co chtěla a kašala na to, co chce strejda a že to s ní myslí dobře. Takže strejda se zdravě (nebo chorobně?) naštvál a udělal dozorce, kterému dal jméno člověk. A to si s prominutím náš strejda tvůrce nadělal do kalhot. Protože jestli tu byl předtím chaos, tak teď začal bo...el toho nejhrubšího zrna. Člověk sice dostal do vínku (nebo spíš do hlavy) takovou divnou hroudu rosolu, potaženou šedou kúrou mozkovou, ale nikdy, vlastně skoro nikdy nepracoval podle strejdovo předstáv. To, co dokázal člověk se Zeměkoulí za krátkou dobu, co tu je, překonalo všechny strejdovo noční můry. A tak se strejda zase zamyslel a vymyslel pro člověka pomocníka. Nejdřív byl ten pomocník velkej asi jako panelák a rychleji jako já (což teda není nic moc, co si budeme nahávat). Ale pak se začal tak nějak scvrkávat a čím byl menší, tím byl rychlejší. Nakonec byl tak malej a rychlej, že se dostal úplně všude a dneska se bez tohoto pomocníka my lidé ani neobejdeme. Nevím, jestli už víte, o ja-

kého pomocníka tu vlastně jde. Takže řešením tajemky je: POČÍTAČ. Jak ho ale získat a zařadit se do armády závisláků, gamesníků, propadlíků, odpadlíků a možná i uživatelů?

Přece není nic jednoduššího. Jdu do jednoho z asi milionu obchodů s výpočetní technikou, řeknu, že chci to, to a to, aby to umělo tohleto a tamhleto. Dostanu tisíc sedmdesát devět krabic, otevřu peněženku, zaplatím cca 60.000,- Kč, vezmu si své krabice a jdu. Když přijdu domů, vyčaruji z obalů jejich obsah, propojím to kablíky, nainstaluji příslušný (pochtivě zakoupený) software a jedu. Pařím, pracuji, hraju Nortona, prostě každému jeho nebe.

Kdyby to tak bylo, bylo by to opravdu asi nebe. Ale bohužel, žijeme na Zemi, v zemi rozvíjejícího se kapitalismu, trh si s námi zahrává a jen málokdy je 1+1=2.

Jak to bylo ve skutečnosti? Jako první tu bylo zjištění, že ke své práci počítač skutečně potřebuji. Pak přišly další kroky - jaký, odkud, za co? Po prostudování všech možných i nemožných nabídek, prospektů a hlavně ceníků, jsem se rozhodl pro leasing. U jedné z pražských leasingových společností jsem si opatřil podklady (žádost a další formuláře) a začal je vyplňovat podle předtištěného návodu. Najednou jsem otočil list a došel k tabulce, před kterou mne nikdo nevaroval. Byly v ní sumy, splatné za posouzení žádosti o leasing, odstupňované podle výše základní ceny. A bylo po leasingu (ales-

poň od této akciové společnosti). K částce za počítač v ceně cca 50.000,- Kč je totiž nutné připočítat 5.000,- Kč za to, že si někdo přečte Vaši žádost a podepíše se Vám pod ní. Takže tudy ne. Ale kudy ano?

Další kroky vedly do sídla a.s. Multisliz (název je změněn, abych nebyl napadán za skrytou reklamou). Tam mi jejich pracovnice vyšla mimořádně vstřícná. Za žádost nic nechtěla (zvláštní), navýšení je vzhledem k akontaci poměrně rozumné, co si můžu vlastně více přát. Takže konec? Ale kdepak. Při podpisu smlouvy, která je psána asi toliko velkými písmeny, je člověku předloženy směnka na polovinu ceny sestavy PC s tím, že tuto směnku musí podepsat dva ručitelé a je splatná při jakémkoliv porušení smlouvy o nájmu. Na mou připomínku, že jakékoliv porušení je i jednodenní skluz s jednou splátkou jsem se setkal jen s pokračením útlých ramínek zmíněné pracovnice. Dala mi dobře míněnou radu: Zavolejte si do centrály. Tam rameny sice nikdo nekrčil, ale dopadlo to podle očekávání. Člověk dychtící po jednom kousku počítače je tak malý zákazník, že snad ani neexistuje a tudíž něčemu co není, přece nelze vyhovět.

Zbývají tedy už jen dvě možnosti. Jednou z nich je zneužít okruhu známých a přátel, kteří jsou nějak ve spojení s dodavateli písíček. Tento postup mohu jen doporučit. Na osobní přimluvu tu byl počítač, splatný během tří měsíců, s téměř okamžitým dodáním a v požadované konfi-

guraci. A ta cena! No prostě balada. Teď tu na něm drtím tuto zprávu a jen co jí skončím, zapapírám si pinbálek.

Poslední možnost je pro dobrodruhy: Písíčko lze získat v libovolné konfiguraci i takto - vkroč do prodejny, natáhni si kuklu, vytáhni MAGNUM 9 mm a pak to jde už tak nějak samo. Je tu jenom jeden problém: Jeden nikdy neví kam až to takhle samo může dojít. Možností je moc. Buď jde všechno jako po drátkách a odcházíš jako spokojený zákazník se vším co k tomu patří (či drzejší mohou klidně získat i vyplněný záruční list). Může se ale stát, že narazíš na prodavače - hrdinu, který se jen tak svého zboží nevzdává (s tím můžou být jen problémy). Když člověk chodí poctivě se svou MAGNUM trénovat, může prodavače zastrážit třeba výstřelem do kolena - takový prodavač pak jistě další problémy dělat nebude. Ale střelec - amatér si může zadělat na malér, za který nestojí ani superpočítač CRAY, natož nějak vypráskané PENTIUM.

Takže si myslím, že cest, jak počítač získat je mnoho a je jen na VÁS, čtenáři našeho "bohovsky dobrého" Proxima magazínu, kterou si vyberete.

Hadně štěstí při správné volbě Vám přeje

Joe Everrell

SKOČ DO ZDI
Jak získat počítač

proxima

MAGAZINE

Počítače PC

PC KOMPLEMENTY

Paměť RAM

RAM SIMM 4 MB 72 pin	1.350
RAM SIMM 8 MB 72 pin	2.650
RAM SIMM 16 MB 72 pin	10.630
RAM SIMM 8 MB EDO 72 pin	2.870
RAM SIMM 1 MB 30 pin	490
RAM SIMM 4 MB 30 pin	1.690

Procesory

486 DX-2/66 AMD	950
486 DX-4/120 AMD	1.730
5x86 DX-5/133 AMD	2.000
Pentium 75 MHz	3.890
Pentium 100 MHz	5.890
Pentium 133 MHz	10.240
Ventilátor pro 486	150
Ventilátor pro Pentium	195

Základní desky

MB 486 Octal-15 PCI/128 Cache	3.670
UMC chipset, Award bios, 3xPCI+1x16 bit, 5x IDE, RAM, hidden refresh, 256 MB RAM max, on board IDE PCI, dva kanály IDE - max 4 zařízení, 2x serial port, 1x paralelní port	
MB Pentium Octal-VI / 256 Cache	6.150
Intel 486 chipset, 486 PCI, Award bios, 75 or 100 MHz, Award bios, on board cache, RAM nebo EDO RAM 1/4MB/16/32 moduly 4-72 pin - max. 6GB, RAM/EDO RAM, on board PCI IDE, dva kanály IDE - max. 4 zařízení, 2x serial port, 1x paralelní port, Award PnP bios	

VGA karty pro Windows 95

VGA 53 Trio 64 PCI, 1 MB	1.680
VGA Cirrus logic 5430, PCI, 1 MB	1.540

Perní disky Western Digital

HDD 850 MB 10 ms E-IDE	6.590
HDD 1200 MB 10 ms E-IDE	7.680
HDD 1600 MB 10 ms E-IDE	9.290

Disketové mechaniky

FDD 3,5" 1,44 MB Mitsumi	940
FDD 3,5" 1,44 MB Samsung	830
Rámeček k FDD ve 5,25" pozici	100

Monitory AOC Energy Star

Monitor 14" NI MPR-II	8.800
Monitor 15" NI MPR-II	11.880
Monitor 17" NI MPR-II	22.360

Case - skříň se zdrojem
Aminotower „Codegen“, zdroj 200 W 1.785

Clávesnice

Chicony US/ČZ s krytem	490
Chicony US/ČZ pro Windows 95	560
Mitsumi US/ČZ pro Windows 95	540
Redukce klávesnice PS/2 - DIN	100

Software OEM
Software OEM se prodává pouze s novými počítači

MS-DOS 6.22	1.190
MS-Windows 3.11 CZ	1.240
MS-Windows 3.11 CZ	1.670
MS-Windows 95 CZ / CD	3.700
MS-Windows 95 CZ / diskety	3.700

PC sestavy

Podle vás výhodně nakoupí na Internetu!
Prodej na splátky je možný i pro občany, kteří nemají Internetové spojení!

PC 486 Power Plus 31.075
MB Octal 15, 128 Cache, PCI, CPU 486/150, výkon jako Pentium 100 MHz, VGA 53 (4 bit) 1 MB, 14" color MPR-II monitor, HDD Western Digital 850 MB, 8 MB RAM, čs. klávesnice Chicony s krytem, myš Genius, 2 roky záruka

PC Pentium 100 43.590
MB Octal 15, Pentium 100, integrovaný, počítač se 256 Cache, PCI, CPU Pentium 100 MHz, 14" color MPR-II monitor, VGA 53 (4 bit) 1 MB, HDD Western Digital 1200 MB, 16 MB RAM, RDO 3,5" Mitsumi, čs. klávesnice Chicony pro Windows 95, myš Genius Mouse 3, pokročilý kartáč Mouse 8TC, 1631, CD-ROM Mitsumi Quad Speed, reproduktory Commodore 100 Watt, 2 roky záruka

MULTIMEDIA

Zvukové karty

Mozart 8TC 1831	1.690
16 bit, stereo, 58 Pro kompatibilní	
Media Magic SP-16	2.100
16 bit, stereo, 58 Pro kompatibilní	
Orcel Tempo 32	2.790
16 bit, stereo, 58 Pro kompatibilní, 1 MB sound buffer, CD-ROM IDE interface, MIDI interface, Yamaha DSP, 3 FX, OFB 100/141 DSP, Waves table operator - 256 reverbů, 16 kanálů, 32 hlasů	
Sound Blaster 32 PnP	5.690
Waves table operator, 32 kanálů / 16 hlasů, 16 MHz karta, 1631 General MIDI kom. nástroj, paměť lze rozšířit pomocí SRAM modulu na max. 28 MB	
Sound Blaster 16 OEM	2.530
Brova Sound 16	1.680

CD-ROM mechaniky Non-IDE
Panzonic Double Speed 1.380
Reprodukce ze zvukové karty Brova Sound 16

CD-ROM mechaniky IDE

Mitsumi FX-400 Quad Speed	2.290
Mitsumi FX-600 Six Speed	2.950
Acar Six Speed	2.990

Zapísovací mechaniky CD-ROM

Hewlett Packard 4020	56.040
Interne CD-ROM pro Windows 3.11 nebo 95, 2x zápis, 4x čtení, V kombinaci s IDE/SCSI software EAST CD, LASH CD, AUDIO, 2 ks protáhnutých modulů 450 MB/75 min.	

Reproduktory

Quick Shot OS 815 2x6 Watt	550
Jysler AT 75, 2x80 Watt	1.880
Commodore 2x120 Watt	2.120
Primax 240 Watt	2.490

Multimediální tituly na CD-ROM

Memoraty CZ 995
Vizualizace anglických abecedních formou

Memoraty CZ 995
Vizualizace různých abecedních formou

Learn to Speak 2.840
Vizualizace anglických abecedních formou

Triple Play 3.690
Vizualizace anglických prvků dle zájmovosti

Fotoarchív budoucnosti 380
Fotografie ve formátu Kodak Photo CD i výtisk 100 fotografů

Krádné Casy 380
100 fotografií, Photo CD, budící Brnner Deník

Frant. Fridrich foto 380
100 fotografií, Photo CD

Fotomodely 380
100 fotografií, Photo CD

Encarta 96 2.815
Největší verze populární encyklopedie

Automobily 95 435
První počítačová multimediální encyklopedie

Evropské 1.040
Muzeum I

Musical Instruments 865

Shareware na CD-ROM

Kalotoc 590
viz 95

Vizulink 350
viz

Kouzelná dílna 380
Kouzelná dílna pro DOS, Win 3.11 a Win 3.11 - animace, grafika, ovladače CD-ROM, emulátory, konvertory graf. barevné, komprimace programů, testovací programy

Kjarna česká 380
Česká shareware

Časový výběr 399
Výběr z českého shareware a listu aktuálních programů ze světa

Johanka 695
Shareware pro Macintosh

TISKÁRNĚ

Tiskárny Star

Star LC-90	4.715
9 pinů, A4, čistička, podavač i traktor	
Star LC-90 bez traktoru	4.290
Star LC-240	6.050
14 pinů, A4, čistička, podavač i traktor	
Star LC-240 bez traktoru	5.630
Nepřehledná 24-pinová tiskárna na 14 pinů	
Star LC-240 CL	7.020
Star LC-240, navíc barevný tisk	
Star LC-240 CL bez traktoru	6.595
SP-144	6.580
Terminál tiskárna, barevný tisk laserové kvalitě, vhodné MP pro tisk na látku	

Tiskárny Epson

LQ-300	5.560
9 pinů, A4, paralelní i sériové rozhraní, možnost upgrade na barevný tisk, čistička	
LQ-100	6.330
24 pinů, A4, čistička, podavač na jednotlivé listy	

Tiskárny Canon

BJ-30	7.350
Přehledná minimalistická tiskárna A4, rozlišení 720x360 DPI, podavač na 100 listů, čistička	
BJC-70	11.320
Přehledná tiskárna s barevným tiskem, vstříknutí viz BJ-30	
BJC-210	9.590
Domač nebo kancelářská tiskárna s barevným tiskem, rozlišení 360x360 DPI, barva na 720x360 DPI, čistička, podavač na jednotlivé listy	

BJC-4100 12.330
Barvový i černobílý tisk, vhodný pro prezentace, rozlišení 720x360 DPI, 128 řádků, rychlost max. 4,5 stránek, Emulace Epson LQ a BM, A4, podavač 100 listů

Tiskárny Hewlett Packard

DeskJet 340 - podavač	9.930
Barevný přehledná tiskárna vhodná pro prostředí Windows	

DeskJet 400 7.400
Slučka ink. tiskárna 600x600 DPI, možnost barevného tisku (př. použít color kit), Paměť 48 kb

DeskJet 600 8.390
Slučka ink. tiskárna, 600x600 DPI, možnost barevného tisku (př. použít color kit), Paměť 512 kb

LaserJet 5L 18.930
Laserová A4 tiskárna, 600 DPI, 1 max. 9 MB RAM, čistina, NET technologie tisku

HRY PRO PC - DISK

Shareware a hrašné demo
Shareware a hrašné demo od PROXIMA se dodávají s českým návodem. Popisy nalezíte v časopise PROXIMA magazine. Čísločárky * znamená, že se nalezou v hit, ale s demoverzí nebo uživatelským programem.

Lion King	80
Blaka Stone	140
Superfrog	80
Hocus Pocus	80
Cannon Fodder	80
Super Karts	80
Electrobody	80
Perfect General 2	140
Virtual Golf	140
Doom I	140
Apache Longbow	140
Warzone	80
Pinball Buddies	80
Lemmings 3D	180
Henetic	180
Zool 2	80
BC Racers	80
Descant	180
Galactik	140
Raptor	140
Zoop	80
Cool Spot	80
Power Drive	80
Spear of Destiny	80
Funny Face	80
Sinclair ZX Spectrum	80
AVO A.0	80
Učto 96 Tichý & Ježek *	140
E T Klasek *	80

Hry - české tituly

7 dní a 7 nocí	320
Agent Wilford	395
Dva D Historie	395
Misa Quadam	340
Paranoia	549
Quadram	495
Romanové Kouzlo	385
Tajemství Ostrova	275
Rybní Grálu	450

HRY PC - CD ROM

Zahraniční

11th Hour	1.690
1830 Railroad and Roberts Barron	1.499
3D Atlas	1.690
Acas Collection Edition	1.399
Acas of the Pacific	790
Acas of the Europe	490
Across the Rhine	1.540
Actu Soccer	1.190
Air Combat	1.490
Aliens	1.490
Aline General	490
Allied General	1.490
Amir of Dawn	1.240
Apache Longbow	1.290
Are You Afraid	1.450
Armoured Fist	1.549
Ascendancy	1.840
Battle Isle 3	1.590
Beat the House	990
Blaka Stone	490
Braindead 13	1.490
Buried in Time 2	1.390
CD 3 - Zool, Lotus, N. Manual	490
Caesar II	1.190
Civil War	990
Olmat	1.890
Command and Conquer, CS. manuál	1.790
Congo	1.890
Cosmos Cosmic	490
Creative Reader	990
Crusader No Ramarse	999
Crystal Caves	490
Cybermage	1.540
Daedalus Encounter	1.990
Deconstruction Derby	1.840
Discworld	1.790
Dr. Brain	1.890
Duke	1.390
Duke Nukan II	490
Dungeon Master II	990
Entomorph	1.490
Extreme Pinball	1.490
Fade to Black	1.190
Fatal Racing	1.590
Fifa Soccer 95 - 4 MB RAM	640
Fifa Soccer 96	1.590
Flight Unlimited	1.999
Football Limited	1.690
Frankenstein	1.690
Gabriel Knight II	2.190
Grand Prix II	nel.
Grand Prix Manager	1.490
Hewlett	1.590
Hocus Pocus	490
Champion Manager 2	1.090

České hry na CD-ROM

Dračí Historie	475
Fuzzy World	490
Kalotoc	390
Quadtrax	575
Terminal Velocity	690
Vizulink 2	350
Rybní Grálu	490
Zloděj	530

SPOTŘEBNÍ MATERIÁL

Pásky do tiskáren

Epson LX-100	120
Epson LX-400	70
pro všechny typy Epson A4 9 pinů	
Epson FX-1050	90
pro všechny typy Epson A2, 9 pinů	
Epson LX-100	120
Epson LX-570	75
pro všechny typy Epson A4, 24 pinů	
Epson LX-1070	90
pro všechny typy Epson A3, 24 pinů	
Epson DFX-8000	360
total pro DFX-4000	
Star LC-9	55
pro Star LC-10, 20, 100	

Indrapolis 500	490
Indy Car Racing 2	1.490
Indemo	790
Ishar Trilogy	490
Jagged Alliance	1.390
Jungle Book	1.790
Kingdom of the Far Reach	1.190
King's Quest VI	490
Labyrinth	490
Last Dynasty	1.390
Leisure Suit Larry 6	1.790
Lemmings 3D	1.490
Lode Runner	990
Lords of Midnight	990
Last Eden	1.490
Magic Carpet	590
Magic Carpet 2	1.790
Machivision the Prince	1.440
MechWarrior 2	1.390
Mico Machine 2	1.590
Microcosm	690
Mission Critical	1.590
Monster Bash	490
Mortal Coil	1.190
Mortal Combat 3	1.690
Mr. Bean CDi	975
Mythic Tower	490
Neovy Strike	1.390
NBA 96	1.799
NBA Jam	1.490
Need for Speed	1.790
Network 44	1.690
NFL Football 96	1.990
NHL Hockey 96	1.790
Noctropolis	490
Overdrive + Arcade Pool	290
PGA Tour Golf 96	1.790
PGA Tour Golf for Windows	490
Phantasmagoria	1.490
Pinball - Windows 95	1.690
Pinball Strike	590
Populous II + Powermancer	490
Power Poker	490
Prisoner of Ice	1.390
Privateer	490
Raptor	1.490
Raven Project	1.490
Ribel Assault II	1.690
Rad Gadget	1.590
Ranagade	790
Reintribution	490
Rise of the Triad	590
Road Warrior	1.490
Screamers	1.240
Sea Legend	490
Sea Wolf	490
Shadow Caster	490
Shannara	1.440
Shockwave Assault	1.590
Silent Steel	1.690
Sim Tower	1.490
Simon the Sorcerer 3	990
Space Hulk	490
Space Pirates	690
Space Quest IV	320
Space Quest VI	1.540
Star Trek: Next Generation	1.690
Steel Panthers	1.690
Stone Keep	1.690
Syndicate Plus	490
System Shock	490
Tek War	990
Terminal Velocity	690
Terminator Future Shock	1.840
T.F.X. 2 EF 2000	1.590
The Dig	1.840
Tie Fighter Call	1.990
Tilt	1.490
TopGun	tel.
Ultima VII	490
Ultimate Doom	1.190
Urbalbots	490
Ultima Underworld I, II	490
U.S. Navy Fighters Gold	1.190
V for Victory	1.490
Virtual Chess	1.490
Virtual Karts	1.490
Virtual Pool	1.490
Whacky Wheels	990
Warcraft	990
Warcraft II	1.590
Warhammer	1.290
Warwolf + Commander 2	1.490
Well Lands	1.290
Wing Commander Armada	490
Wing Commander II	490
Wing Commander III	1.990
Wing Commander IV	2.190
Wings of Glory	1.390
Wipeout	1.890
Witchaven	999
Worms	1.290
X-Com	1.540
Zone Raiders	1.590

Cartridge do inkoustových tiskáren

Canon BC-01 (BJ-105X)	975
Canon BC-10 (BJ-30)	490
Canon BC-11 (BJC-70, 210)	1.390
Canon BC-02 (BJ-200, 410)	1.799
Canon BJ-642 (BJ-300)	1.490
Canon CA-10 (BC-01 náplň)	1.790
Epson Stylus cartridge	1.690
HP 51626A	1.990
pro DeskJet fax, term.	
HP 10 (51626A náplň)	1.790
HP 51625A	290
pro DeskJet 380, 580, 590C, 840C, 850C, 860C, 870C, 880C, 890C	
HP 51629A	1.490
pro DeskJet 640C, term.	
HP 51640A	590
pro DeskJet 640C, term.	
HP 51645A	490
pro DeskJet 650C, a 1600C, term.	
HP 51641A	1.390
pro DeskJet 650C, term.	

Tonery pro laserové tiskárny

HP 92274A	1.690
pro LaserJet 4A, 4M, 4P, 4MP, 3000 stran	
HP 92275A	1.490
pro LaserJet 5P, 5M, 5MP, 3500 stran	
HP 92276A	1.490
pro LaserJet 6P, 6M, 6MP, 4000 stran	
HP C3906A	1.490
pro LaserJet 6L, 6M, 6MP, 3500 stran	
HP C3903A	1.490
pro LaserJet 5P / 5M / 5MP, 3000 stran	
HP 92298A	1.490
pro LaserJet 4 / 4M / 4MP Plus, 3000 stran	
HP C3900A	1.490

TAK NÁM KONEČNĚ PO DLOUHÉ době přestalo pršet a my se opět scházíme u receptáře. (Tak mě napadá, jestli tu tak trochu netřím samomluvou, čtete to vůbec někdo?). Minule jsme si rámcově probrali jádro počítače a vy už jste si jistě prohlédli (nebo snad i vyplnili?) objednávací kupón. Jestli ne, tak musím upozornit, že poptávka po stavebnicích je velká a stále vzrůstá. Doufám, že se dostane na všechny zájemce, ale znáte to - kdo dřív přijde ten dřív...

MYSLÍM, ŽE TEĚ BY BYLO NA MÍSTĚ upřesnit nějaké organizační záležitosti. **Za prvé:** Receptář otevřít vlastní listárnu, kde mohou být zodpovězeny dotazy týkající se našeho tématu. Pokud by snad někdo

elektrický náboj, nedodržení napájecích napětí, napěťové špičky, silné elektromagnetické pulsy a vůbec na všechno. Nechte tedy základní desku, procesor i paměti pěkně v krabici v antistatickém obalu, kde je jim víceméně nejlépe.

ZAČNEME S PŘÍPRAVOU CASE (česky krabice). Case je velmi důležitá část počítače, protože ho jednak mechanicky a elektromagneticky chrání a jednak obsahuje napájecí zdroj. Po rozebrání krabice 14 nebo 6 šroubů na zadní straně) a vyjmout nosné desky mainboardu (plechová deska na pravé straně krabice při pohledu zepředu), byste měli uvnitř nalézt sáček s montážním materiálem a napájecí kabel. Ze

Pokud máte připravenou krabici, můžete do ní namontovat disketovou jednotku, CD-ROM, pevný disk a další zařízení (snažte se disků a disketových mechanik nedotýkat zespodu, kde mají desky plošných spojů s již zmíněnými citlivými obvody). U harddisků a CD-ROM si dejte pozor na to, kde má zařízení "hlavu", protože některým jednotkám vadí, jsou-li "nohama vzhůru".

Rada pro budoucnost: nikdy nehýbejte se zapnutým počítačem!! Proč? Pro slepičí kvoč. Protože uvnitř pevného disku jsou magnetické kotouče podobné floppy disketě, které rotují rychlostí několika tisíc otáček za minutu. Nad nimi jsou hlavičky - čtecí zařízení. No a když s roztočeným diskem uděláme neopatrný pohyb, narazí hlavičky

RECEPTÁŘ

na NEDĚLI

NEJEN

aneb

UROB SI SÁM

chtěl přispět dotazem či připomínkou (pochvalné dopisy jsou snad samozřejmostí a nemusím si o ně říkat), napište, a na obálku či korespondenční lístek napište heslo RECEPTÁŘ.

Za druhé: Nabízené sestavy lze po dohodě (osobní či telefonické) upravit dle vašich požadavků. Lze tedy cokoli přidat (např. paměť, kapacitu disku), ale také ubrat (např. paměť, kapacitu disku).

Za třetí: nic dalšího na téma organizace mě nenapadá, takže se upřesňování odkládá na dobu neurčitou.

PŘINESLI JSTE SI DOMŮ NAŠÍ STAVEBNICI a HURÁ do práce. Já bych to s tím hurá moc nepřeháněl a nejprve bych si přečetl když už ne manuál, tak alespoň následujících pár odstavců. Nevím, kolik peněz jste do svého budoucího miláčka vrazili, ale určitě dost na to, aby vám přišlo přinejmenším líto, že nefunguje.

Takže, počítač je elektronické zařízení složené z obvodů vysoké a velmi vysoké integrace, které jsou velmi citlivé na statický

sáček vyjměte nožičky a namontujte do připravených otvorů. Pokud nejsou nožičky samolepící, nezapomeňte zastrčit zespodu pojistky, aby vám nepadly.

Dalším krokem ke zprovoznění krabice je připojení napájecích kabelů k vypínači. Při pohledu zevnitř krabice na vypínač se připojujíte takto: vlevo nahoře - hnědý, vlevo dole - černý, vpravo nahoře - modrý, vpravo dole - bílý. Na displeji krabice si nastavte podle přiloženého lístku číslo znázorňující pracovní frekvenci vašeho procesoru. Displej rozsvítíte správným připojením červeně-černého kablíku (je v krabici jediný, který nevede ke speakeru) k vývodu na zadní straně desky displeje (viz návod pro displej). Pozor na přepólování či chybné připojení - displej lze snadno zničit, protože zdroj v počítači je velmi tvrdý. U některých zdrojů se stává, že zdroj funguje až po připojení k základní desce. Nepodléhejte tedy panice, když vám displej nebude svítit. Pouze překontrolujte propojení a nechte si překvapení, co jste to vlastně nastavili, na později.

do povrchu magnetických kotoučů, a vadné sektory jsou na světě. Pokud na zasaženém místě byla data, tak jsou navíc kromě snížení kapacity disku data v háji.

Tak, to byla malá odbočka, ale teď už zpátky ke stavbě.

NYNÍ SE TROCHU PODÍVÁME NA základní desku. Stále mějte na paměti, že dokud není v zašroubované krabici, je velmi lehce zranitelná (a sebemenší zranění znamená většinou konec). Před manipulací se základní deskou eliminujte statický náboj na vašich rukách přiložením obou dlaní na uzemněný kovový povrch (topení, vodovod). Vyjměte motherboard z antistatického obalu a přiložte ho k nosné plechové desce. V základní desce jsou otvory, do kterých patří plastové distance (viz montážní materiál). Do míst, kde se kryjí otvory v mainboardu s otvory v nosné desce, je třeba tyto distance natlačit. Pozor, ať neohnete či neulomíte nějakou součástku. Mainboard s distancemi zasuňte do otvo-

HRY



Zloděj
CD, 530,- Kč



Civilization II
CD, 1.590,- Kč



Rytíři grálu
CD 490,- Kč, disky 450,- Kč



Duke Nukem 3d
CD, 1.090,- Kč

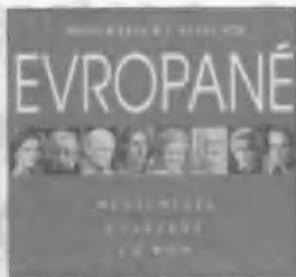
CD-ROM tituly



Bohemia
encyklopedie na CD, 1.250,- Kč



Automobily 95
CD, 435,- Kč



Evropané
slovník na CD, 1.040,- Kč



1. multimediální poč. encyklopedie
CD, 990,- Kč

Počítačová Literatura



Excel 7
290,- Kč



Lok. poč. sítě
160,- Kč



Schedule+
77,- Kč



Průvodce k CD
288,- Kč



Works 4.0
99,- Kč

HRY ZX



Mega Hot
zahraniční komplet, 8 her,
360,- Kč



Smash 16
zahraniční komplet,
16 her, 360,- Kč



Dizzy Collection
zahraniční komplet, 5 her,
380,- Kč



4 Soccer
zahr. komplet, 4 hry,
150,- Kč

Zařízení pro zálohování

zip drive

ZIP 100 SCSI	7.860,-
ZIP 100 par. port	7.860,-
ZIP Internal	7.860,-
ZIP médium	690,-

bernoulli drive

Bernoulli Insider 230	17.640,-
Bernoulli Transportable 230	16.910,-
Bernoulli médium 150MB	3.710,-
Bernoulli médium 230 MB	3.920,-

jaz drive

JAZ Internal	20.900,-
JAZ External	23.890,-
JAZ médium	4.730,-

zde odštěpná

Čtenářská anketa PROXIMA magazine

ČTENÁŘ

1) věková skupina

do 14 do 18 do 22 do 30 do 40 do 50 více

2) počítač

PC Spectrum nebo kompatibilní jiný

3) magazin kupuji

pravidelně občas náhodně

4) kde kupujete magazin

předplatné počítačové prodejny trafika

4) grafickou úpravu bych oznámkoval

1 2 3 4 5

BBS

1) BBS využívat

budu nebudu

2) na BBS bych uvítal

OBSAH ČASOPISU

1) s obsahem jsem

spokojen spíše spokojen nespokojen

2) rozdělení na část ZX a PC

nevadí vadí

3) s úbytkem stran věnovaných ZX

počítám nepočítám

Vzkaz

Protože nás baví číst vzkazy, můžete nám sem jeden (ale krátký) napsat...

Tím, že se zúčastníte čtenářské ankety PROXIMA magazine máte možnost ovlivnit další vývoj časopisu.

Vaše data na Vašem CD

Zákaznická výroba CD-ROM

výroba CD-ROM - základní sazba	500,- Kč
výroba CD-ROM - snížená sazba (při současném nákupu média)	450,- Kč
5 a více kopií - základní sazba	400,- Kč
5 a více kopií - snížená sazba	350,- Kč

Ceny médií (orientační)

Kodak	385,- Kč
3M	365,- Kč
Verbatim	340,- Kč

Zakázky je možné zadat osobně v prodejnách nebo zaslat poštou na adresu sídla firmy.

Informujte se na další podrobnosti v některé z našich prodejen nebo na našich telefonních číslech.

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

BURZA

Č T E N Á Ř S K Ý S E R V I S

INZERCE

DOTAZY

ODPOVĚDI

■ Prodám kempston myš a amiga myš. Obě společně za 200,- Kč nebo jednotlivě za 150,- Kč kus. V. Růžička, Gagarinova 954, 349 01 Stříbro.

■ Prodám ZX Spectrum 48, fadič ZX Diskface Quik, mechaniku 5.25", obraz a zvuk přes SCART z televizoru nebo klasicky, množství her, uživ. software, literatury a čistých disket, manažer DP TOOLS, CP/M, magnetofon Panasonic, cena 4500,- Kč. Stanislav Štencí, Loučovice 291, tel.: 0337-928241 klapka 254, 0337-928254 večer.

INZERTNÍ KOUTEK FY EURISCO

■ Nabízíme domácnostní vodní filtry Dionela, sloužící k doúpravě vodovodní vody na dobrou pitnou vodu. Vysoká kapacita, přiměřená pořizovací cena, zanedbatelné provozní náklady. Informace poskytne: EURISCO, Klášská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

■ Hledáme prodejce vodních filtrů Dionela v multilevelovém systému. Maximální provize, minimální omezení vašich aktivit, všemožná i nemožná podpora. Informace poskytne: EURISCO, Klášská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

■ BV BROKER s.r.o. - vykupujeme akcie, zkuste naše ceny, budete určitě příjemně překvapeni. Informace poskytne: EURISCO, Klášská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

INZERTNÍ KOUT FKK Company

■ Nabízíme kolečka do bruslí in-line. Jedná se o český výrobek, výborně hodnocený největším odběratelem v ČR. Technické parametry koleček jsou:
Průměr 72 mm
Šířka 24 mm
Tvrdost 82 Shore A
Max. váha bruslaře 80 kg
A cena? Směšná! Za celou sadu (osm koleček) požadujeme 691,- Kč včetně DPH. Prodáme Vám i kusovky za 87 Kč.

FKK Company

BBS

**Běží denně
mezi 19.00 - 8.00**

tel.: 047/521 40 30

**Tentokrát
jste se rozšoupli
a poslali jste jeden
(slovy jeden)
dotaz!**

■ **ZX039601:** Koupil jsem si počítač Didaktik Kompakt, tiskárnu Epson LQ 100, pár prográmků a nějaké hry. Počítač počítá, hry se hrají a tiskárna tiskne. A tady je ten problém. Tisknout z Desktopu či Ultra LX/LQ není žádný problém. Malou nevýhodou je proporcionalita písma. Rád bych někdy využil fontů tiskárny. A tady je můj dotaz:

V nastavovacím režimu jsem tiskárně přisoudil znakovou tabulku PC 852 (East Europe), která obsahuje i naši diakritiku. Nevím ale, jak se ke znakům s diakritikou dostat Didaktikem. Je to vůbec uskutečnitelné? Lze Didaktikem tisknout na tiskárně Epson LQ 100 s naší diakritikou?

Těším se na získání jistoty, zda i Didaktik zvládne háčky a čárky na tiskárně Epson LQ 100. Miloslav Stříbrný, kpt. Jaroše 37 bl. 606, 434 01 Most

**Dnes se tu sice
jedna odpověď objevila,
ale je pouze reakcí
na dopis v listárně.**

Vážený pane Mižochu,

přečetl jsem si v Listárně 2/96 váš dotaz ohledně emulátoru Didaktik - PC. Jednalo se vám o to, abyste mohl nahrávat přímo programy z disket pro D40 do emulátoru. Já vlastním ZX Spectrum emulátor od firmy ULTRASOFT, s.r.o., který nepotřebuje pro převádění program EIM. Pro převádění souboru mezi ZX Spectrum (Didaktik) a IBM PC je speciální program D40, který je součástí ZX Spectrum emulátoru. S pozdravem Farský Miloš, Poniklá 75, 512 42.



Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SLOUPOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C“ (můžete použít složenku přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu čásku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze“), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřížku složenky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0196 - to je číslo PROXIMA magazine (přistě to tedy bude 0296, přispějí 0396, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání čítáme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevádí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce“. Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz“. Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď“ a nepamenejte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

čtenářský servis

BURZA

PONOR

PŘEDPLATTE SI

proxima
MAGAZINE

Chcete si nejbližší číslo PROXIMA magazine již teď...
...**předplatte si je!**

Či?

Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
Jšetříte si návštěvy novinových stánků.
Každé číslo dostanete s několikadenním předstihem oproti
nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě zdarma!*
Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i když
během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

K? Velice jednoduše!

Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám
čísť, tj. tento ročník (bez tohoto a minulého čísla).
Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku,
tj. 30,- Kč (v příp. 5 předplacených čísel to bude 150,- Kč).
Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C“ -
nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce“
na rubové straně složenký napište „předplatné PROXIMA
magazine“).
Složenký uhradte na pošť. Podací lístek si pečlivě
uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

Cena jednoho výtisku je 37,- Sk (za 5 čísel tedy zaplatíte
185,- Sk).
Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu:
BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice
tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428.
bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou
složenký - použijte složenký, kterou Vám dají na pošť!

TŘETÍ SOUTĚŽ
DO TŘETÍCH 111,- Kč!

znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem
PROXIMA magazine a není?
em s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstrihněte tento kupón, vyplňte na něm své jméno a
adresu, vystřihněte ho a zašlete na adresu redakce.
Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a
adresu Vašeho známého, který dostane jedna číslo
PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč,
které proběhne přesně 1. 12. 1996. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhraďte 1111,- Kč!

soutěžte budou zařazeny kupony odeslané mezi 8. 6. 1996 a 20. 11. 1996

KČ h	Začínací data plátce:		KČ h	Adresát: PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Odesílatel:	Podací číslo Přijal	Podací lístek Pečlivě uschovejte!
	Konst. symbol příjmový: 44						
KČ h	Začínací data plátce:		KČ h	Adresát: PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Odesílatel:	Podací číslo Přijal	Podací lístek Pečlivě uschovejte!
	Konst. symbol výdajový: 45						
KČ h	Začínací data plátce:		KČ h	Adresát: PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Odesílatel:	Podací číslo Přijal	Podací lístek Pečlivě uschovejte!
	Konst. symbol výdajový: 45						
KČ h	Začínací data plátce:		KČ h	Adresát: PROXIMA - software, v. o. s. Velká hradební 19 Ústí nad Labem 1	Odesílatel:	Podací číslo Přijal	Podací lístek Pečlivě uschovejte!
	Konst. symbol výdajový: 45						

**INFORMUJTE SE O NOVÝCH
VYHODNÝCH
MOŽNOSTECH INZERCE**

FKK Company, v.o.s

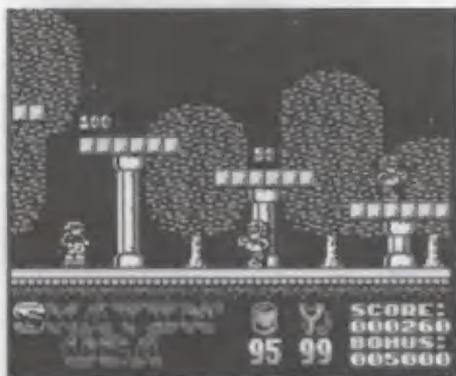
Klíšská 8 / P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel.: 047 / 521 40 30, fax: 047 / 521 17 08

Skating USA

Hra Skating USA je jednou z mnoha her z dílny bratří Shawů. Celkem solidní obrázek s postavou "skejťáka", a také název hry napovídá, že námět hry těžili Shawbrothers z americké mládeže, která se prohání na skateboardech po ulicích měst. Jak se jim povedlo tento námět zpracovat, musíte posoudit sami. Snad vám k tomu pomůže můj článek.

Po nahrání hry se nahoře na obrazovce objeví nápis: TYPE CODE. Nejprve jsem si myslel, že hra je opatřena vstupním kódem, ale nebylo tomu tak. Pravý význam tohoto nápisu se dozvíte později.

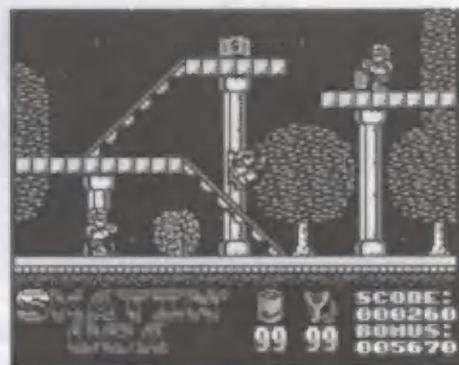
Po odeslání ENTERem se ukáže úvodní obrazovka s přehledem ovládnutí a informacemi o autorech, a po stisku FIRE začíná první kolo - URBAN PARK. Ovládáme postavu "mládežníka" na skejtu a naším úkolem je posbírat všechny bankovky, které tu nějaký neopatrný boháč rozházel. Bankovky se nachází na nejružnějších rampách a vyvýšeninách a náš hrdina se musí se svým prkénkem hodně ohánět, protože na sesbírání bankovek má stanovený limit, který nesmí překročit. Pokud se tak stane, aktivuje se systém autodestrukce a naše postavička zmizí v několika ohlušujících výbuších ze zemského povrchu. A aby to bylo ještě těžší, brání hrdinovi v sebrání bankovek nejružnější náhodní chodci (že by ty peníze byly jejich?), kteří na vás dokonce neváhají vystřelit. Ještě, že máme u sebe prak, takže nabíjeme a prásk do nich. Po několika obrazovkách se konečně objeví EXIT. Abychom zdárně ukončili level, musíme mít u sebe všechny bankovky. Pokud si nejste jisti, zkontrolujte nápis SKATING USA pod hrací obrazovkou. Pokud mají všechna písmena horní polovinu bílou, je to O.K. (jak říkáme my Američani). Pokud ne, někde ještě nějaký ten dolárek zůstal...



Po ukončení levelu následuje mezihra, ve které si můžete zlepšit svůj bodový stav. Na obrazovce se objeví U-rampa, na které se objevují nejružnější částky. Pokud tuto částku seberete, objeví se další na jiném místě. Časovým omezením je zde bonus, který vám zbyl z vlastní hry,



takže čím rychleji ukončíte level, tím déle si zajezdíte na rampě. Zdárně se mi podařilo dojet až na konec třetího levelu a tam mě čekalo překvapení. Po skončení mezihry se na obrazovce objevila gratulace a jakýsi záhadný nápis. Nezdálo se mi, že by byla hra tak krátká, tak jsem hru vyresetoval, nahrál znovu a za nápis TYPE CODE zadal to tajemné heslo. A ono to vyšlo. Po startu hry se objevil level 4 a hrálo se dál. Bohužel jen do levelu 6, protože tam hra definitivně končí.



Z grafického hlediska je hra provedena vcelku dobře. Pozadí a rampy jsou pěkně vykresleny a ani postavičky nejsou nejhorší.

I tato hra obsahuje charakteristické nedostatky z dílny bratří Shawů - přecházení do nové obrazovky se neděje plynule, obrazovka vždy na chvíli zčerná; a postavička se při sjíždění ramp občas spíše vznáší ve vzduchu než jede po rampě. Časem se na to dá zvyknout, ale myslím si, že by to tam být nemuselo. Velmi se mi líbily mezihry, jsou originální a zajímavé.

Škoda jen, že je hra tak krátká - za pár minut jste hotoví a můžete hrát znovu. Takže žádná hra na mnoho zimních večerů, ale na dobrou zábavu to stačí.

pro Proxima magazine

BAUSOFT

RECENZE HER
Skating USA



Sad to say that another demo comes to the end.

Vývoj a samotná existence snad nejdelšího demo pro Spectrum, zahrnujícího cca 600kB zkomprimovaného kódu, grafiky a hudby a na němž se podílelo mnoho českých a slovenských programátorů, byla dlouho zahalena rouškou dohadů a sporů. Vzhledem k tomu, že demo bylo v červenci 1995 konečně, po 2 letech, vypuštěno do světa, je na čase, aby někdo fámy rozptýlil a nejasnosti osvětlil. To, že jsem se toho ujal právě já, je důsledkem faktu, že nikdo jiný nechtěl.



VZNIK A VÝVOJ

Na počátku stvořil Bůh nebe a zemi. O něco později stvořil Bůh Clive Sinclaira, otce počítače ZX Spectrum a o něco později Brňáka Michala Matějku, známého pod přezdívkou Matasoň. Ten se spolu s jistým Petrem Krevňákem - QJETOU, rozhodl založit dou, tvořící na Spectru hudbu a tu pak cpou do nejrůznějších dem. Duo nazval MQM team - jako Mata&Qjeta Music. Duo později doplněné Tomášem Bayerem do

tria, vytvořilo demo s originálními názvy MQM1, MQM2, MQM3, MQM4... A pak to přišlo. Pod vlivem dohrávacích megadem, jako byla Lyra II, Shock, LSD a dalších klasických kousků se v chorém mozku (prameny se pňou, zda v Matově či v Qjetově) zrodil neobvyklý nápad: vyrobit dohrávací demo. To bylo v roce 1993. Za nějaký čas byla tato idea vytačena jinou: nabídnout více programátorům spolupráci na demu, takže vznikne dlouhá mozaika různých nápadů, ztvárněných odlišnými programátorskými styly. Nápad jistě geniální. Do MQM přislíbili svou část snad všichni dotázaní - od BUSYSOFTu, CBM, OMEGY, PROFOSOFTu až po NOP. Při všem tom nadšení nad skvělým nápadem se zapomnělo na maličkost - stanovit termín dodání. A tak všichni tvořili své části hlemýždí rychlostí, protože času bylo pořád dost.

Mezitím MQM team vytvořil demo MQM6 pro ZX5 128k. Spectristé začali být netrpěliví. V řadě chyběl jeden článek.

Asi po půlroce se začalo šuškat, že MQM5 nikdy nebude. Tyto domněnky byly do jisté míry vyvráceny SAMCONem na jaře 1994, kde byly prezentovány první plody programátorského úsilí - části, které vyrobili Mata s Qjetou (možná se spletu a šlo až o SAMCON následující, který se konal na podzim 1994). Byla to, jak se později ukázalo, velká chyba. Českému spectristovi totiž nestačí jen vidět, musí VLASTNIT.

Kopírováním typu "Nikommu dalšímu to ale nenahrávej!" se těchto pár částí rozšířilo mezi obecný lid rychlostí ohně, zachvacující suchý les.

Stejný osud stihl i rozdělané části, které prezentoval NOP v zastoupení bratrů J. a J. Flaškových v pražském klubu KAPSA. Na podzim 1994 byli bratři pozváni na setkání spectristů. V klubu KAPSA z nich bylo vymáháno vstupné, které nezaplátili; místo toho předvedli několik svých nehotových částí pro MQM5, které vzbudily poměrně slušný ohlas. Kritickým okamžikem se stala zřejmě chvíle, kdy si šli bratři ulevit na dvorek.

MQM5

RECENZE HER
MQM 5

MEGA-HOT™

Pokud chcete získat známé anglické hry na originálních kazetách za skvělou cenu, můžete využít možnosti koupě kompletu pod názvem MEGA-HOT. Získáte tak celkem osm her, konkrétně ATV, PINBALL, BMX, TENNIS, RUGBY, MIG 29, FRUIT a GRAND PRIX, všechny od známé firmy CODE MASTERS. Ve všech případech jde o simulátory, můžete si tedy vybrat mezi simulátorem terénních čtyřkolek, známého stolního přístroje zvaného pinball, terénních kol, tenisu, rugby, stíhačky, výherního automatu nebo závodních aut. Bližší informace o celém kompletu máte možnost zjistit z následujících řádků.

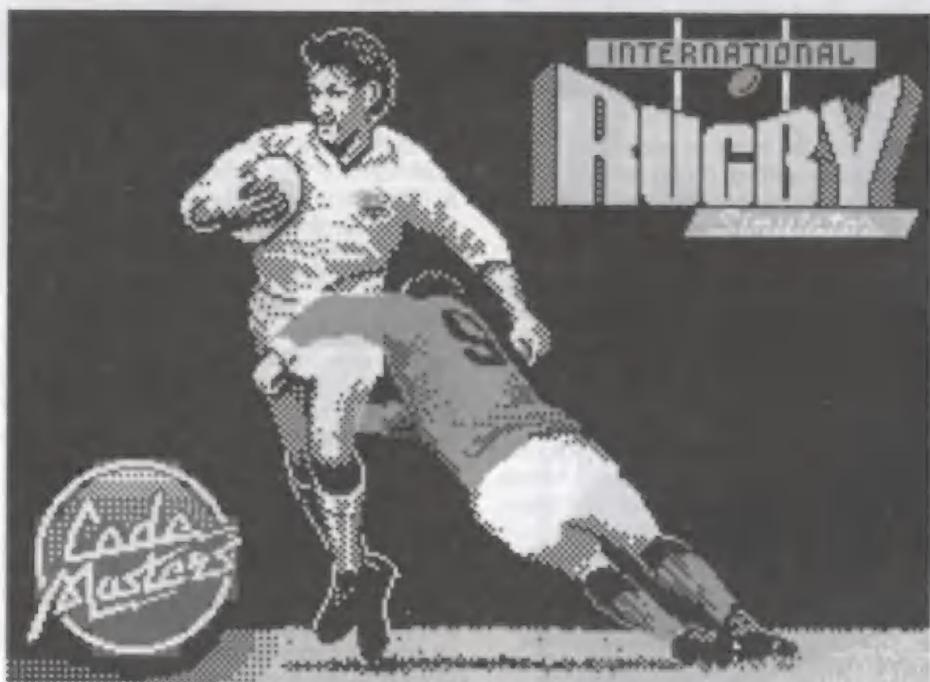
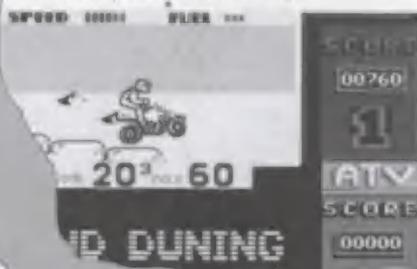
Balík her je zabalen v pestrobarevné krabici z tvrdého papíru o velikosti cca 18,5x15x3,5 cm. Po otevření zjistíte, že v ní jsou v igelitovém obalu dvě kazety (na každé straně každé z nich jsou dvě hry) a tištěný manuál, ve kterém není až tak moc jednoduché se zorientovat, neboť jde o velký skládaný papír a ne knížečku a navíc je psán univerzálně pro různé typy počítačů.

Jako vždy se zmíním i o kvalitě nahrávek - tak tedy: všech osm her šlo nahrát bez problémů.

Pro ty z Vás, kteří některé (nebo všechny) hry neznáte, se je teď pokusím stručně popsat.

ATV

Je asi nejlepším simulátorem z kompletu vůbec (alespoň podle mého názoru). Jak už bylo řečeno výše, jde o simulátor terénních čtyřkolek. Ve hře je celkem šest různých tratí, každá je úplně jiná a Vy máte za úkol projet každou z nich za určitý časový limit (na začátku hry 60 vteřin odpočítávaných počítačem ve hře = více nežli šedesát vteřin, avšak závisí na tom, v kolikátém kole se nacházíte). Na trati je spousta nástrah, pomoci zručnosti a dobrého joysticku se dají projet všechny z nich. Pokud se někde vykopíte, musíte nasadnout zpět a hurá dál! Nestihnete-li splnit úkol do časového limitu, hra končí. Skončí-li jeden z hráčů, druhý pokračuje dále. Dostanete-li se přes všech šest tratí, hra se opakuje od tratí první, ale s omezeným časem (tentokrát na 30 s). Hru mohou hrát nezávisle na sobě i dva hráči. Celá hra je ozvučena 48k zvuky, na začátku hraje i pěkná vícekanálová hudba. Pro názornost si můžete prohlédnout přiložené obrázky.



PINBALL

Zde toho asi není moc k popisování, zkrátka jde o to, že kulička, kterou odpinknete klávesou SPACE do herního prostoru, musí nasbírat co nejvíce bodů prolétnutím té či oné škvíry, dotknutím se onoho či onoho "čudlíku"... Kuličku máte možnost někdy vrátit zpět do hry (aby neutekla) ovládním klapek, které jsou dole (klávesami Z a M).

BMX

Je zdařilým simulátorem závodů dvou terénních kol. Hra je řešena pohledem na celý děj zvrchu (vidíte půdorys celé tratě) a základní princip je shodný s ATV - tedy projet určitou trat do jistého časového limitu. Pokud hrajete proti počítači, budete mít asi zpočátku problémy nad ním zvítězit. Až budete mít trať za sebou, můžete si nechat přehrát celý závod jakoby ze záznamu kamery (replay). Na začátku Vám bude vyhrávat hudba, během hry uslyšíte zvuky připomínající smažení řízky.

TENNIS

Asi průměrný simulátor tenisu, co do provedení působí spíše jako jeden z jednodušších. Ovládání je klasické, můžete samozřejmě použít i joystick. Pohled na hru je jakoby byl zápas snímán televizní kamerou (mimě zvrchu - jeden hráč je vpředu a jeden vzadu).



HRY ZX



Mega Hot

zahraniční komplet, 8 her, 360,- Kč



Smash 16

zahraniční komplet, 16 her, 360,- Kč



Dizzy Collection

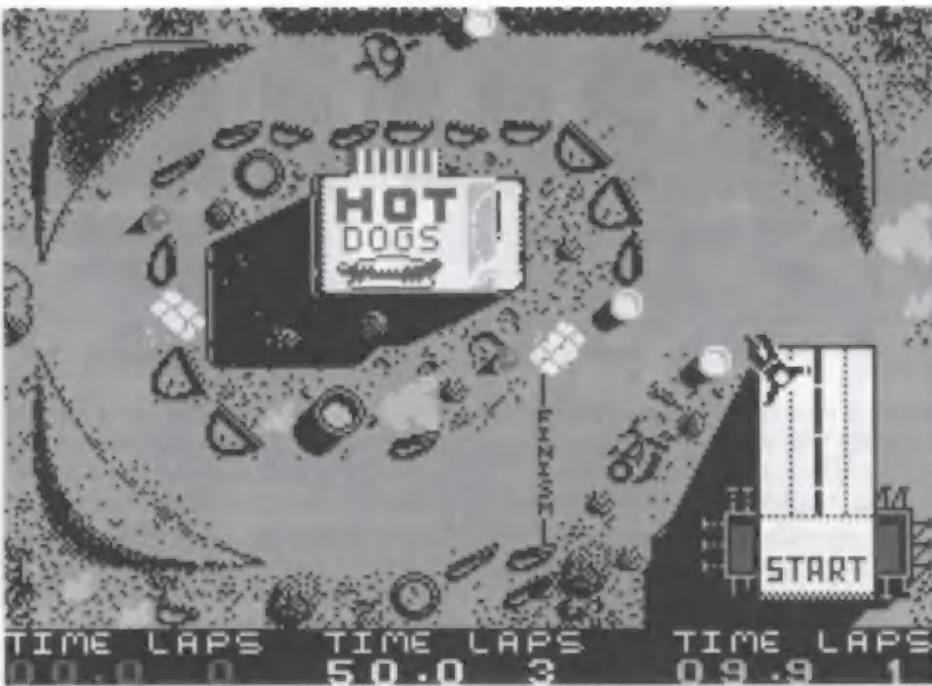
zahraniční komplet, 5 her, 380,- Kč

4 Soccer

zahr. komplet, 4 hry, 150,- Kč



RECENZE HER
Mega Hot



RUGBY

Další sportovní hra kompletu MEGA-HOT. Pokud znáte čtveřici her FOUR SOCCER SIMULATOR od téže programátorské skupiny (mimořádně popis fotbalových simulátorů byl popsán v Proxima magazínu č. 1/95), pak Vám bude připadat simulátor zápasu rugby dosti podobný svým provedením. Pohled je řešen jakoby z pohledu diváka (ze strany), záběr se posouvá podle momentálního stavu na hřišti.

MIG 29

Jeden ze starších letových simulátorů. Na začátku hry hraje poměrně pěkná hudba 48k, jak hra samotná vypadá, je možno spatřit z obrázků. Pohled je řešen tak, že vidíte své letadlo zezadu (jakoby z kabiny letadla za Vámi).

FRUIT

Máte-li rádi hazard a nemáte-li rádi utrácení peněz, můžete zkusit trochu si zaházet pouze symbolicky - na počítači. Máte možnost sázet různé částky, vyhrané

peníze přerozdělovat podle svého uvážení. Hra poměrně věrně napodobuje skutečnost. Končíte, když nemáte žádné peníze (jak jinak by to mohlo být?). Na začátku hry Vám zahraje hudba.

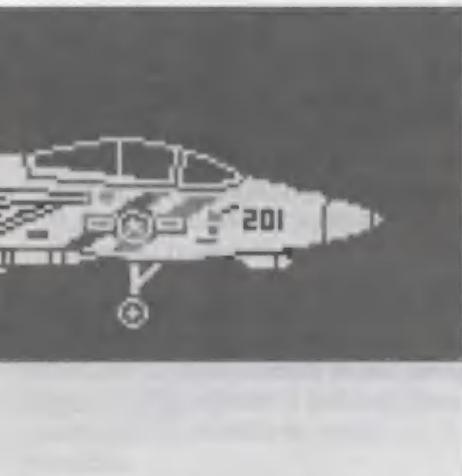
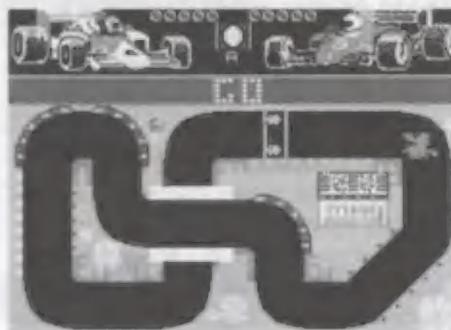
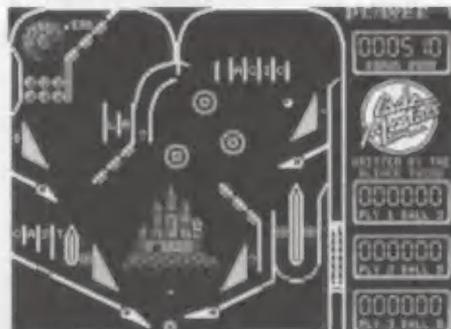
GRAND PRIX (GPS)

Závody dvou formulí F1. Jde o jakousi jednodušší verzi hry Stock car - tedy vidíte celou trať z vrchu a své mňavé autíčko.

Kromě TENNISU, RUGBY a MIGU 29 jsou všechny hry pěkně vyřešeny barevně. U ATV nebo BMX máte i jedinečnou možnost se s kamarádem pobavit.

Pokud si hodláte ještě započít na Spectru, pak mohu doporučit!

- LN -



MELODIK

Kdo by netoužil po lepším zvukovém výstupu z počítače? Kdo by nechtěl místo pípání poslouchat několika-kanálovou stereo hudbu? Kdo by nechtěl mít hru ozvučenou tak, že se přímo vžije do atmosféry? A kdo by nechtěl skládat hudbu z nasaplovaných nástrojů, která velice věrně zní? To by chtěl asi skutečně každý. Kdo má počítač PC, ten to vyřeší koupí zvukové karty různě kvality, ale co chudák Spectrista? Žádný chudák! Koupí si taky zvukovou kartu - ano, zvukovou kartu na Spectrum - tedy Melodika.

Jedná se o výrobek Didaktiku, který si nyní pomyslně rozebereme. Nejde o žádný zázrak ani novinku, zvukový generátor založený na integrovaném obvodu AY-3-8910 nebo AY-3-8912 (zkráceně AY) už využívaly ZX Spectra 128 v osmdesátých letech. Ne každý však má Spectrum 128, a tak ostatním (i Didaktistům) nezbyvá, než si v případě touhy tento generátor dokoupit.

Zatímco interní "spíkr" počítače ze sebe loudí zvuky systémem rychlého střídání logické nuly a jedničky, což značně zatěžuje počítač časově a navíc výsledek nic moc, obvod AY pracuje na základě počítačem dodaných dat do jednotlivých registrů a výsledný zvuk si již "vyrobí" sám. Tím počítači uvolní 90 % času a může tak dělat něco úplně jiného. To je zásadní rozdíl mezi "spíkrkem" (hudba a zvuky z něho jdoucí se označují jako 48k) a AY (hudba a zvuky se označují jako 128k).

Zvukový obvod AY dokáže hrát až tříkanálovou hudbu (3 tóny

nezávisle na sobě, tzn. jednotlivé akordy). V případě hudby se jeden kanál používá pro hlavní melodii, další dva pro doprovod nebo napodobeninu bicích nástrojů.

AY se adresuje pomocí šestnácti registrů (z toho se přímo využívá 14). Prvních šest (0 až 5) slouží k udání výšky tónu (2 registry pro 1 kanál). Další (registr 6) udává frekvenci šumu. Pomocí toho registru se pak v hudbě napodobují bicí nástroje, výstřely apod. Registr 7 slouží k mixáži (povolují nebo zakazují se tóny nebo šумы pro kanály A, B nebo C). Registry 8 až 10 udávají hlasitost pro jednotlivé kanály. Registry 11 a 12 udávají průběh tzv. obálky. Obálka je průběh amplitudy během periody a možnost opakování tohoto průběhu v následujících periodách. Pokud bych to měl trochu přiblížit, pak zjednodušeně řečeno se pomocí těchto registrů udává, jestli bude výsledný zvuk znít jako piáno nebo housle (samozřejmě přehnaně řečeno). Poslední přímo využívaný registr 13 řídí tvar a opakování obálky. Můžete plynule zvyšovat hlasitost z minimální na maximální nebo naopak (a to donekonečna nebo omezeně), nechat implicitní hlasitost atd.

Popisovat podrobně jednotlivé registry není náplní tohoto článku (jsou popsány v manuálu k Melodiku vč. jejich programování), z uvedeného ale vyplývá, že možnost je strašně moc, během velmi krátké doby máte možnost naprogramovat zvuky šumějícího moře, výstřely, síčící páru, fanfáry, sirény nebo to vše skloubit v kompletní hudbu.

Pokud máte novější verzi Didaktiku Kompakt, pak jistě uvítáte schopnost Melodiku produkovat i zvuky 48k přes jeho reproduktor, což bude pozitivum zvláště pro ty, kteří mají v počítači místo reproduktoru offesně odporné znějící piezoelektrický akustický měnič. Zároveň je to však nevýhodou, protože některé hry používají jak ozvučení 128k, tak i 48k a hudba z Melodiku je pak přehlušována zvuky 48k.

Melodik se dá ovládat jak z Assembleru, tak i z Basicu (to ovšem neplatí pro majitele Gamy). Výhodou, kterou mohou využít zkušenější programátoři v Assembleru je možnost hraní hudby v přerušní, tzn. že si (opět zjednodušeně řečeno) AY "cucá" da-

ta sám z paměti počítače a Vy můžete mezitím např. programovat, aniž by Vás to nějak moc zdržovalo (Melodik si tak rezervuje cca 10 % času mikroprocesoru).

Co se týče software: her využívajících AY je skutečně dost (těch, co jej nevyužívají je ještě víc). Příkladem mohou být DIZZY, 4 SOCCER SIMULATOR, BUBBLE BOBBLE, SILKWORM, TETRIS 2... Některé z nich však nemusí přesto hrát na Spectrech a Didakticích 48k, neboť si programově zjišťují, zda jde o 48k nebo 128k verzi Spectrum kompatibilního počítače a i když přidáte Melodika, stále to bude jen a jen 48k počítač. Existují však samozřejmě i předělané verze, které toto testování mají vyřešeno jinak nebo vůbec.

Pro zájemce o skládání hudby existuje výběr hudebních editorů, mezi nejznámější patří zejména SOUND TRACKER, WHAM 128!, SQ TRACKER nebo SAMPLE TRACKER používající samlované hudební nástroje a spousta dalších. Detailnější informace o programech využívajících AY, stejně tak jako jeho ovládání z různých programovacích jazycích, najdete v různých číslech ZX magazínů.

Po mechanické stránce je Melodik taková malá krabička šedé barvy připojující se na sběrnici počítače. Má průchozí konektor, takže nic nebrání připojení další periferie. Zezadu je nepřilís šťastně umístěn potenciometr na regulaci hlasitosti. Pro zájemce o připojení externího zesilovače je zde také konektor Jack 3,5 mm. V případě, že využijete této možnosti, máte tak zajištěn stereofonní poslech. Jde o rozdělení kanálů tak, že jeden z kanálů hraje do pravé i levé reprobedny, druhý jen do levé a třetí jen do pravé. Na sluchátka je tento výstup příliš slabý. Po zastrčení konektoru se automaticky odpojí interní reproduktor Melodiku.

Nakonec ještě zbývá upozornit na možné komplikace při připojení více periférií na sběrnici (např. kombinace Didaktik M, Keyboard Proface, Melodik a D40 není zrovna dvakrát vyhovující) - způsobuje to často resetování, zakusování a jiné nežádoucí věci. V takovém případě si musíte vybrat, buď to či ono...

- LN -

OVLÁDÁNÍ TISKÁRNY STAR LC 240 CL ZE ZX SPECTRA

doplňující informace

FKK

COMPANY

reklamní a marketingová společnost

Kompletní nabídka reklamních služeb

Grafika a design

kresby, ilustrace
volná, užitá a počítačová grafika
loga, grafické úpravy, retuše
obaly

Tiskoviny

(návrh, sazba, osvit, tisk)
vizitky, hlavičkové papíry, letáky
dokumenty, katalogy, příručky
výroční zprávy, kalendáře

Textová tvorba

texty inzerátů, výstižné titulky
reklamní slogany

Reklamní a dárkové předměty

samolepky, reklamní cedule
potisk předmětů a textilií

office

Klíšská 8, 3.patro, 400 01 Ústí nad Labem
tel./fax: 047 / 521 40 30, 521 17 08

post

P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem

- LN -

Podobným způsobem je možno vytisknout třeba celou tabulku znaků zvolené znakové sady (není potřeba tisknout znaky kódů 32 až 127, protože ty jsou vždy shodné):

```
1 CLEAR 59999: LOAD  
*"cenx2"CODE 6e4: OPEN  
#4,"p": RANDOMIZE USR 6e4  
10 FOR a=128 TO 255  
20 LPRINT #4;a;"=";CHR$ a;"  
";  
30 NEXT a
```

Jeden vybraný znak z tabulky kódů se pak vytiskne jednoduše příkazem LPRINT #4;CHR\$ x, kde x představuje kód žádaného znaku.

Pro tisk češtiny jednoznačně doporučuji používání kódové stránky Kamenických (pokud ji Vaše tiskárna má) pro svůj dobrý standard, navíc máte možnost využívat i jiné užitečné symboly, které Vám přímo např. Latin 2 (852) nenabízí.

Veškeré zde napsané informace byly ozkoušeny na tiskárně SEP 510 ve spojení s Didaktikem Kompakt a domnívám se, že budou společné pro spoustu dalších tiskáren. Za všechny nejasnosti ohledně článku v Proxima magazine 1/95 se omlouvám (to co je pro mě samozřejmostí nemusí být samozřejmostí pro ostatní) a doufám, že teď už budou problémy tisku češtiny u většiny z Vás jen minulostí. Děkuji všem, kteří shledali instrukce ovládání tiskárny z Basicu Spectra užitečnými. Když to bude potřeba, jsem ochoten si tiskárnu znovu vypůjčit a napsat ještě doplňující informace č. 2.



Jelikož Vás, kteří máte doma nějakou tiskárnu STAR LC 90, 240 nebo 240 CL, je asi mnoho a vyskytly se nějaké dotazy na můj článek uveřejněný v časopise Proxima magazine 1/95, rozhodl jsem se napsat ještě nějaké ty doplňující informace. Celý tento článek tak trochu přizpůsobím dotazu, který mi přišel od pana Vrzala ze Staňkova.

Protože tiskárnu STAR LC 240 doma nemám (měl jsem ji pouze vypůjčenou z Proximy právě proto, abych o ni napsal to, co jsem napsal), napíšu zde pouze to, co platí pro tisk jiných kódových stránek nežli základní (a tedy i české) obecně. Jsem přesvědčen, že původ problémů, na které se nejčastěji ptáte, vzniká právě tedy:

Pokud chcete tisknout např. sadu Kamenických obsahující právě české znaky, musíte použít pro tisk kanál č. 4. To jsem už sice napsal v Proxima magazine 1/95, nicméně není na škodu si to připomenout. To zařídíte příkazem OPEN #4,"p" z Basicu. Ten zadáte ještě před spuštěním rutiny cenx 2, používáte-li pro tisk interface disketové jednotky, případně máte-li Didaktik Kompakt. Co je ale stejně důležité, jako příkaz OPEN (a to už jsem minule nenapsal), je použití příkazu LPRINT #4 pro tisk, jinak se pro komunikaci s tiskárnou stále využívá kanál č. 3. Celý příkaz pro tisk tak tedy vypadá např. takto (platí pro slovo "děti", druhý pak pro "zář"):

```
LPRINT #4;"d";CHR$ 136;"tí"  
LPRINT #4;"z";CHR$ 160;CHR$ 169;CHR$ 161
```

Předtím, než začnete tento text tisknout, je samozřejmě nutné změnit kódovou stránku na tu správnou specifickým příkazem, který je bohužel u každé tiskárny malinko jiný (je potřeba ho vyhledat v manuálu).

ZX

proxima

31
3/96

HARDWARE
STAR LC 240 CL podruhé



LISTÁRŇIA



Cau Proximo.

Jmenuju se Petr a bydlím v Děčíně. Zajímalo by mě, jak se vkládá POKE do her. (Víte, co snad myslím).

Prosím, odepište mi a nedávejte to do ZX magazínu (jestli vůbec ještě existuje) nebo Proxima magazínu. Já totiž ani jeden ten časopis nekupuju a ZX magazin není u nás ani k dostání.

To není bohužel jediná věc, která by mě zajímala. Proč jste přesešli na PC? Jen tak nebo z důvodu, že to bylo pro Vás výhodnější. Děláte vůbec ještě něco na Spectrum?

Cau Petr

P.S. Hlavně mi odepište v dopise!

Jak vidíte, jsme parta ignorantů a najist v dopise neodepisujeme, takže, pokud někdo Petra znáte (v republice jich bude maximálně čtvrt milionu), tak mu to vyřídíte. Než odpovím na otázku, jak se vkládá poke do her (škoda, že to nečte Universum, ten tyhle otázky přímo miluje), zdržím se u konce dopisu: na Spectrum už doopravdy nic neděláme (jenom udržujeme distribuci a magazin) a asi už ani dělat nebudeme. Na

PC jsme přesešli tak nějak automaticky - vývojem. PROXIMA se prodáváním písíček a věcí pro ně živí, UNIVERSUM na nich programuje a já si na nich hraju - výhodnější je to tady jak pro koho.

Jak už určitě mnozí z Vás zjistili, v dopisech téměř neodpovídáme a nemá proto cenu nás o tom (byť sebedojemněji) žádat. Protože dotazů přece jen ubývá, snažíme se ty obecnější řešit v Listárně a ty „španělskovesniční“ v burze - pisemně řešíme pouze reklamace.

A teď vkládání POKE: základem je nějaké to poke znát. Když ho znáte, tak vypadá asi nějak takhle: POKE 45000,45 (až na ta čísla, samozřejmě). Aby Vám poke k něčemu bylo, musíte ho do programu nějak dostat - ale pozor! - musíte ho tam dostat ve správnou chvíli! Tady končí obecný návod a jakýkoliv další postup už záleží pouze na tom, v jakém je stavu hra, kterou máte. Nejjednodušší a nejlepší je varianta BASIC + obrázek + jeden nebo dva bloky kódu. Potom stačí, když poke vložíte mezi rozbalení a spuštění hry (hlavně ho tam nevložíte před rozbalením, bylo by to zbytečné a navíc by se to asi zhroutilo).

Ve většině případů to ovšem zdaleka tak lehké není (třeba když má program ještě původní ochranu, atd.) a podrobnější vysvětlení není na odpověď v listárně, ale na seriál.



Vážení,
v časopise Computer World 51-52/95 na straně 41 jsem četl článek "Starý pes v novém kabátě aneb Emulátor PC na ZX Spectru". Zajímalo by mne, zda si mohu v České příp. Slovenské republice emulátor koupit a kde, a jak tento emulátor připojit ke Kompaktu.

Také by mne zajímalo, jak mám ke kompaktu připojit tiskárnu VT 21200 a který ovladač mám použít.

Prosím o odpovědi na výše uvedené dotazy. S díky a pozdravem

Kamil Novák

Tento článek jsem četl a docela mne zaujal - bohužel k němu nevím nic víc, než Vy. Jestli jsem pochopil správně, emulátor je hardwarový přípravek, který se připojuje na sběrnici Spectra. Zkuste se obrátit na redakci časopisu CHIP, aby Vám poskytla nějaké další informace.

Jak ke Spectru připojíte tiskárnu onoho podivného jména, to opravdu netuším. Pokud je 100% kompatibilní s EPSON, tak stejně jako jakoukoliv EPSONku, ale pokud kompatibilní není, tak se obávám, že sítězi najdete někoho, kdo Vám zapojení provede (zkuste Kompakt Servis). Problém s ovladačem bude ještě větší - pokud

neexistuje (což si myslím), tak si ho budete muset napsat sám... zní to dost nereálně, co? Kupte si jinou (=nějakou normální, ověřenou tiskárnu - EPSON nebo BT100).



Vážení programátoři fy Proxima!

V októbri roku 1993 som si na základe ponuky fy Didaktik Skalica objednal Vaše programy Desktop, KUDI a ULTRA BT v kazetovej verzii, ktoré mi boli dodané 22. 10. 1993 a odvtedy sa s týmto softwarom poťahujem už vyše dva roky a napriek tomu som ešte stále neprišiel na viaceré detaily správnej funkcie. Hore uvedené programy používam na počítači Didaktik Gama (1989) s tlačiarňou BT100 a magnetofónom Audition computer program recorder.

Keď som kupoval Váš Desktop, tak som predpokladal, že by mal prinajmenšom nahradiť bežný písací stroj. I keď je práca s Desktopom pri písaní textov dosť pohodlná, predsa chýbajú tu niektoré operácie. Najmä postrádam možnosť zmeny riadkovania, t.j. regulácia odstavu medzi riadkami, pretože písanie ob. riadok pomocou ENTER komplikuje prácu pri prípadných opravách a prerovnaní odstavca (EXT K), nehovoriac už o zmene textu na inú

šířku (EXT R). Je vůbec možné nějakým zásahem do programu printera (napr. POKE x,y) nastavit požadovaný odstup tlače řádků? Iné text. editory (Tasword, MahaWriter) toto umožňujú.

Druhý závažný problém je, že spustení tlač na BT100 (EXT P) už nie je možné prerušiť (napr. ak sa až pri tlači textu zistí chyba), a ak sa bežným spôsobom preruší (CS+Space), tak dôjde k zablokovaní chodu programu a musí sa po resete všetko znova nahráť do počítača.

Spôsob vkladania obrázkov do textu sa mi zdá veľmi zamotaný a zahalený tajomstvom, alebo fungujúcim na neznáme heslo. Mne sa zatiaľ ešte nepodarilo vložiť obrázku uskutočniť. Je možné, že to nejako ide, ale ja som na to ešte neprišiel. Mne by stačilo, ak by som si mohol priamo nahráť obrazovku do textu, s možnosťou umiestnenia vľavo, v strede, alebo vpravo. Vlastný výber potrebnej časti obrázka možno vopred urobiť v programe ART-studio.

Určité problémy sú aj s využitím Convertora, vzhľadom na nesúlad v znakoch s diakritikou napr. medzi R-Textom a Desktopom.

Desktop na kazete KUD1 neobsahuje pri EXT SS+K možnosť voľby 5 "load printer or other", ako sľubujete v manuáli k ULTRA BT na str. 91. Ako potom zrealizovať použitie printera z ULTRA BT v Desktope?

Problémy s programom ULTRA BT:

- editovaný font sa príkazom TYPE nepodarilo vytlačiť - viacnásobný pokus bol neúspešný a skončil haváriou tlačiarne.
- samovoľná zmena výšky písmen počas tlače
- samovoľný posun ľavého okraja textu počas tlače
- po editácii (úprave) jemných fontov sú občas z neznámych dôvodov problémy s druhou nahrávkou textu do programu (hlavičku prečíta, ale text nenahrá).

Prednosťou Desktopu je možnosť súčasného použitia až štyroch fontov v jednom texte ako aj snáďná výmena fontov.

Očakávam Vašu odpoveď a prípadné informácie o ďalšom vývoji programu Desktop a zostávam s pozdravom

Ing. Jozef Kotleba

Řádkování. No vidíte, a já myslím, že už jsme to všem vysvětlili dávno před lety... Desktop nastavit řádkování neumí - vychází to z toho, jak byl navrhnout (z dnešního pohledu možná ne úplně ideálně, ale to víte, lidské potřeby se ča-

sem mění, resp. zvyšují). Kdyby šlo nastavit řádkování, vznikaly by problémy s obrázky (mezi jednotlivými díly by se dělaly mezery) - program by od samého počátku musel být navržen úplně jinak. Udělat mezery mezi řádky až při tisku by šlo (za předpokladu, že v textu by nebyl žádný obrázek) - výpis tiskové rutiny vyšel v některém ze starších ZX.

Přerušit tisk. Pokud Vám tisk přerušit nejde, opět platí to, co v minulém odstavci - najít výpis a upravit. Pokud používáte disketovou jednotku, nemělo opětovně by nahrání Desktopu a textu zabrat zase tolik času.

Vkládání obrázku. Vkládání obrázku do textu není ani zamotané, ani na heslo, ale zato je polopaticky vysvětlené v manuálu (stačí si to jenom přečíst). Nahrajete obrázek. Vyberete z něj tu část, kterou chcete v textu použít. Vráťte se do textu a vyvoláte funkci vkládání obrázku. Do textu se vloží část obrázku vysoká 12 bodů. Pokud vkládání opakujete, vkládají se další části. Obrázek lze umístit vlevo, vpravo nebo na střed.

Zbytek. Asi Vás zklamá, ale na zbytek otázek nejsem schopen odpovědět (Desktop není můj program, sice jsem ho používal, ale nikdy jsem s ním žádné problémy neměl). Jediné, co Vám mohu navrhnout, je, abyste poslal Vaši originální kazetu k nám a my Vám pošleme nejnovější verzi, která je k dispozici.

Nicméně, problémy s tiskem na BT100 jsou dost častá věc, protože každá takhle tiskárnička se chová úplně jinak. Asi není pro každého možné, aby si koupil tiskárnu EPSON za pár tisíc, ale pak je nutné si uvědomit, že očekáváme od věci za pár stovek (protože taková hodnota BT100 je) zázraky.

A úplně na závěr: 1) Nedoufejte v další vývoj ani programu Desktop, ani žádného jiného... 2) Chápu, že někdo, obzvláště pokud neumí programovat, může brát moji radu najít si zdroják a upravit si ho, jako drzost. Na druhou stranu - jedná se většinou o problémy, které nikdo jiný nemá (nebo nám o nic nepíše), a my se jimi nemůžeme zabývat.



Vážený,
chci se zeptat na soutěž o 1111,- Kč. Mám totiž několik adres možných odběratelů (vsadil bych se, že alespoň polovina by začala časopis odebírat), ale když budu čekat na soutěžní ku-

pony, tak se asi nedočkám. Mohu použít oxeroxované kopie, či jen adresy na papír. Předem Vám děkuji za odpověď.

Petr Sluka

Samozřejmě, že můžete použít oxeroxované kopie anketních listků (spousta čtenářů to tak dělá, aby si nezničila magazín); papír bych nedoporučoval, protože by se mohl snáze ztratit (no i nám se občas něco ztratí...). Jedna soutěž o 1111,- Kč právě skončila (výsledky jsou v TEMPu), ale další zase začala, takže vzhůru do toho, piště!

Vážení,
zajímalo by mě, jak se do hry Inferna zadávají hesla. V ZX Spectrum 3+4/94 tato hesla vyšla, ale nevím, jak je do hry dostat.

Petr Hutník

Hesla dostanete do Inferna pomocí příkazu HES. To je vše.



A teď něco z jiného soudku. Spousta uživatelů nám píše, že je fajn, co jsme pro Speccy udělali, atd. - moc nás to těší (aby ne, co?), i když Spectra se i pro většinu lidí kolem magazínu přesouvají z každodenní reality do oblasti vzpomínek.

Sem tam se samozřejmě najde někdo, kdo si myslí něco úplně jiného. Abyste viděli, že se jenom nechválíme, tak tady je jeden z všechy...

Jistý pan J. P. z Písku si zakoupil diskový systém Diskface Quick a program Desktop - a ouha, ono to spolu nefunguje (funkčnost, resp. nefunkčnost systému Diskface je všeobecně známá). A tak program reklamuje... Reklama je zamítnuta jako neoprávněná - viz. dopis.

Vážený pane,
obdrželi jsme reklamaci na program Desktop. Reklamujete závažně: nefunkčnost na diskovém systému Diskface Quick.

Naše programy jsou určeny pro disketové jednotky Didaktik 40, Didaktik 80 a Didaktik Kompakt. Ty mají jiný operační systém. Na disketových jednotkách Didaktik funguje Desktop bez problémů.

Pokud výrobce systému Diskface Quick zaručuje kompatibilitu se systémem Didaktik a té není dosaženo, reklamujte svůj disketový systém u tohoto výrobce.

Upravit program Desktop samozřejmě lze. Pokud byste ovšem

akceptoval cenu práce programátora 200 Kč/hod., tedy cena za úpravu programu by činila několik tisíc korun.

S pozdravem Petr Podaril

A co na to pan. J. P.?

S povděkem kvituji, že jste mně alespoň vrátili bezúspěšně reklamovanou disketu s editorem Desktop. Nemohu však nechat bez povšimnutí arogantní tón vašeho dopisu, protože byste jako autor nabyli dojmu, že máte pravdu a tomu tak rozhodně není.

Firma Dataputer, výrobce řadiče DJ Diskface Quick nikde nezaručuje kompatibilitu svého výrobku se systémem Didaktik ale je to právě vaše firma, která nabízí program Desktop pro počítače ZX Spectrum+ aniž by upozornila zákazníky na skutečnost, že je použitelný pouze pro DJ Didaktik. A to je právě můj případ, kdy jsem koupil program Desktop na základě klamné informace na obalu příručky uživatele Desktopu. Teprve po otevření obálky jsem zjistil, že program je pro mne nepoužitelný.

Vrcholem vaší arogance je pak váš návrh na možnou úpravu programu za cenu několika tisíc Kč. Tím dokazujete, že podvedené zákazníky považujete za naprosto ignoranty zato, že se nechali napálit vaší klamnou reklamou a podle toho s nimi jednáte. Ujišťuji vás však, že nejsme všichni na hlavu padlí a že se umíme svého práva domáhat.

S pozdravem J. P.

A co na to já?

1) Firma Dataputer veřejně slibovala, že Diskface bude kompatibilní s MDOsem na úrovni basicu. Desktop pro komunikaci s disketovou jednotkou basic používá.

2) Na žádné příručce NENÍ slibena funkčnost programu na systému Diskface, ale pouze funkčnost na ZX Spectru (Didaktiku, atd.). Nechápu tedy, o čem se bavíme - řadič Diskface rozhodně není ZX Spectrum, ale pouze jeho hardwarový doplněk.

3) 200,- Kč/hod není pro programátora zrovna slušný plat.

na dotazy odpovídal
George K.

MAH JONGG

Kolekce her MAH JONGG je pro chytré hlavy a hbité ruce. Až si přečtete tento článek, pochopíte proč...



MAH JONGG ANEH MAH JONGG

Mah Jongg je starobylá orientální desková hra. A o co že se v ní jedná? Počítač rozmístí celkem 144 kartiček - postaví z nich cosi jako pyramidu o pěti vrstvách. Úkolem hráče je odebrat dvojice stejných krabiček tak, aby odebral všechny. Hlavní potíž je v tom, že kartičky nelze odebrat libovolně, ale jen podle pravidel. Můžete tedy odebrat kartičku, která je úplně odkryta shora a alespoň z jedné strany - zprava nebo zleva. Počítač vám vybere jinou kartičku ani nedovolí. Od každého obrázku jsou celkem čtyři kartičky. Podaří-li se vám odebrat všechny dvojice, počítač vám pogratuluje a ukáže barevný efekt. Pokud se vám podaří odebrat více kartiček než posledněmu v tabulce rekordů, můžete se do ní zapsat.

do té doby, než zmizí docela. Na prázdných místech samozřejmě vznikají lekniny nové. Stojíte-li zrovna na mizejícím lekninu, utopíte se a ztrácte život, stejně tak, jako když rovnou skočíte někam, kde není leknin. Na některých lekninech se občas objevují různé přemie, jejichž vlastnosti brzy zjistíte sami. Vaše snažení ohrožuje BYROKRAT a později si na to ještě vezme kamaráda. Základní vlastností byrokrata je, že nemá rád demokraty. Pohyb byrokrata je náhodný a byrokrat nemá ve zvyku skákat do vody. Když se dostanete k byrokratovi blízko, může vás zavěřit a potom vám pomáhej M.S.G. Tak úplně však bezmocní nejste, existuje způsob, jak byrokrata zlikvidovat - zkuste na něj přijít.



EXPLODING ATOMS ANEH VYBUCHUJÍCÍ ATOMY

Exploding atoms je jedna z méně obvyklých počítačových her, podobá se takovým hrám, jako jsou třeba Piškvorky nebo Reversi. Cílem hry je vyhrát (což je docela zajímavé a asi by vás to samotné nenapadlo). Je to hra plná zvrátů - stačí jediný chybný krok a vše může být ztraceno. Tuto hru si můžete zahrát buď s počítačem (není příliš těžké ho porazit a na nějaké době se vám to určitě podaří) nebo s protihráčem (to je podstatně zajímavější - už jen proto, že se můžete dívat, jak se rozčiluje, když vyhraje - bohužel, opačně to samozřejmě platí také).

Hrací plocha má 8x6 políček. Na každém políčku je jeden atom a na začátku nemá žádné elektrony. Vaším úkolem je tyto elektrony atomům přidělovat. V přidělování elektronů se pravidelně střídáte s protihráčem. Elektrony můžete přidělovat buď prázdným atomům nebo vlastním atomům - ty poznáte podle barvy. Když přidáte elektron k prázdnému atomu, přivlastníte si ho. A nyní to nejdůležitější, když už má atom příliš mnoho elektronů, dojde k jeho výbuchu a elektrony se rozletí do okolních stran, přidávají se k jiným atomům a co je hlavní, přivlastňují vám je - takto můžete přebírat

soupeři jeho atomy. Pokud dosáhne zasažený atom přidáním nového elektronu nadkritické množství elektronů, vybuchuje také a vzniká řetězová reakce. Nadkritické množství elektronů je pro atomy uprostřed plochy 4 elektrony, pro atomy na krajích (dotýkají se jedné stěny) 3 elektrony a pro atomy v rohu (dotýkají se dvou stěn) jen 2 elektrony. Vyhrává ten hráč, kterému se podaří přivlastnit všechny atomy - všechny atomy s elektrony mají jeho barvu. Pokud je hrací plocha již dostatečně nasycena - je rozmístěno mnoho elektronů, stávají se řetězové reakce čím dál více nevyzpytatelnější a často dochází ke zvrátům - hráč, kterému patřilo 90% atomů nemá najednou skoro nic nebo dokonce prohrává - počet obsazených atomů tedy není dobré vodítko pro posouzení, který z hráčů je na tom lépe.

AKCIONÁŘ II ANEH TRÉNUJEME SE V PODNIKÁNÍ

Zkuste si na chvíli představit, že sedíte v luxusním bytě v New Yorku, před vámi na stole stojí počítač a v Národní americké bance máte na kontě dvacet tisíc dolarů. Nádherná představa, že? Protože jste však američan, dvacet tisíc dolarů vám nestačí a hodláte svůj skromný majetek rozmnožit. Po delší úvaze jste se rozhodl, že nejnrychlejší způsob, jak zbohatnout, je investovat do akcií. Protože jdete s dobou, nemusíte při svých transakcích vůbec opustit svůj byt a vše za vás obstará počítač a najatí agenti, s jejichž pomocí budete nakupovat a prodávat akcie. Vaším úkolem ve hře Akcionář II je stejným způsobem rozmnožit oněch 20,000\$ na 1,000,000\$.

TELEFONY

Hra TELEFONY I je určena pro nejmenší (nemám na mysli spoluobčany s malou tělesnou výškou, ale děti); u jedinců starších deseti let může vzbuzovat maximálně úsměv na tváři. Hra má devět obrazů; s vyššími obrazy roste obtížnost. V každé místnosti máte za úkol zvednout několik telefonů. Telefonů může zvonit i více najednou a ne vždy stejnou dobu. Nestihnete-li sluchátko zvednout v limitu, Váš život trochu pohasne, ale jinak hrajete dál. Teprve při úplném zhasnutí jste nuceni obraz absolvovat znovu.

Při zvednutí všech telefonů postupujete do další části. Po skončení hry program posoudí, zda jste dosáhli takového skóre, že je možné vás zařadit do tabulky Nejlepších zvedáčů. Dohrajete-li hru až do samého šťastného konce, čeká na vás ne příliš příjemné překvapení...

ПЕРЕСТРОЙКА

PERESTROJKA ANEH SEN MISTRA MICHAILA SERGEJEVIČE

Program PERESTROJKA znáte někdejší z počítačů PC, nyní si jej můžete zahrát i na svém domácím miláčkově. A teď něco pro ty, kteří tuto hru ještě neviděli. Hrací plochy tvoří jakési jezírko, ve kterém vyrůstají lekniny. Hráč - DEMOKRAT - začíná v levém dolním rohu a skáká ním z lekninu na leknin se snaží dostat pro minci do pravého horního rohu, pokud se mu to podaří, postoupí do další úrovně. Aby to neměl tak jednoduché, lekniny neustále vadnou - ubývají, a to až

Amnestie III

Využijte poslední (?) jedinečné nabídky, která se nikdy nebude opakovat!
Kupte si programy **TOOLS 80** a **Dr. Disk** z produkce firmy PROXIMA
ZA BEZKONKURENČNÍ CENY!

POZOR!

Tato nabídka platí pouze jeden měsíc
od data vydání
PROXIMA magazine 3/96.

TOOLS 80

TOOLS 80 - skvělý nástroj pro práci s disketami pro operační systém M-DOS. Obsahuje širokou paletu funkcí, které potřebujete při své každodenní práci: kopírování, mazání, přejmenovávání, editování a spouštění souborů, změnu atributů, změnu názvu disku, formátování, editaci a mapu disku, atd. Dokáže převádět soubory z kazety na disketu a naopak; prohlíží obrázky (jak klasické, tak komprimované), ukládá úvodní obrázky ze SNAPSHOTů. Pracuje s oběma disketovými mechanikami.

Amnestii získáte:

- originální instalační disketu
- tištěný manuál

Stará cena

260,- Kč

disketová verze

Nová cena

100,- Kč

Volume: SYSTEMS 2 Free: 016896

```

A:
CRACKSHOT2.P
DESKTOP L0.P
DEVAST II .B
DEVASTACE .P
DEVASTACE+.P
DISKASSEH .P
DISKPROH .P
FONTEEDITOR.P
GARGANTUA .P
HYBRID AUD.P
MASTERCOPY.P
MR PACK2 .P
ORFEUS .P
PACK > >DISK.P
PRESSOR V .P
PRESSOR VI.P

E:
PROMETHEUS.P
SCREEN TOP.P
TOOLS 40 .P
TOOLS 80g .P
ULTRABNICE.P
ULEZLEY 7+.P
d .B
d+ .B
d2 .B
desktopDSK.B
desktoplqcd.B
fontedB cd.B
fontedDISK.B
hybridawcd.B
mastercopy.B
    
```

>00001,009545< 00039 ----RUED

Dr. Disk

Dr. Disk je program, který Vám pomůže vyřešit nejdnu horkou chvíli: ztratila se Vám snad Vaše data? Pro Dr. Diska to není žádný problém.

Dr. Disk provádí běžné úklidové práce: hledá ztracené sektory, překřížené či poškozené cesty ve FAT, chybné vstupy v adresáři. Dokáže obnovit boot sektor nebo i znovu poskládat celý soubor ze sektorů roztroušených po celém disku + další funkce (např. editace disku, rychlé formátování, atd.). Dr. Disk má velice příjemné ovládání ve stylu Windows.

Amnestii získáte:

- originální instalační disketu
- tištěný manuál

Stará cena

290,- Kč

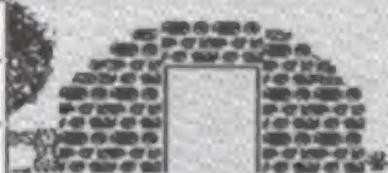
disketová verze

Nová cena

100,- Kč

Zobrazení grafiky

- Standardní
 - Screen 1/3
 - Screen 2/3
 - Snap scr 1/3
 - Snap scr 2/3
 - Obrázek FM
 - Atributy
 - Sprajty
- Rozměry a spol.



Log.	Sek/Štp	Druh	Vel	Sek.	Délka
0112	04/012	DATA	8	0000	000000
1-GFX 2-TXT 3-NUM 4-HLE 0-OST					

PROXIMA SOFTWARE
Amnestie 3!

ZX

proxima
MAGAZINE

35
3/96

BASIC

pro začátečníky

Minule jsme dokončili část o šestičích obrazovky pro Basic.
Dnes se vrhneme na ovládání joysticků.

Zajímá Vás, jak ve svých programech zřídit, aby reagovali na joystick? Jak jenom počítači říct, aby testoval Kempston a Sinclair 2 současně? Jak udělat, aby když pohneme joystickem šikmo, aby to tak bral i náš program? Jako odpovědi na tyto otázky si opět uvedeme několik příkladů pro snazší pochopení.

V první řadě je nutno vědět, jaké joysticky jsou k jakému počítači připojit. Protože existuje strašně moc odrůd ZX Spectra, nemohu vyjmenovat všechny (to až si laskavě zjistíte každý sám), vím, že k Didaktikum M a Kompakt lze připojit Kempston a Sinclair 2. K některým kompatibilním počítačům lze ještě připojit Sinclair 1 a Cursor. Kempston joystick má mezi nimi dominantní postavení: je nejpoužívanější (resp. podporuje ho nejvíce programů) a programové členění jeho pohybů je řešeno malinko rozdílně. Vyplývá z toho, že Cursor, Sinclair 1 i 2 mají jedno společné: každý směr těchto joysticků i tlačítko fire je paralelně spojeno s některou z kláves počítače, tzn. že když stikneme takovou klávesu na klávesnici, bude program reagovat shodně, jako kdybychom pohnuli joystickem např. doprava. Jediný Kempston tuto vlastnost nemá.

Než budeme pokračovat, je vhodné uvést, který joystick je paralelně spojen s kterými klávesami. Tak tedy:

Joystick:	Směr:	Klávesa:
Sinclair 1	vlevo	1
	vpravo	2
	dolů	3
	nahoru	4
	fire	5
Sinclair 2	vlevo	6
	vpravo	7
	dolů	8
	nahoru	9
	fire	0
Cursor	vlevo	5
	vpravo	8
	dolů	6
	nahoru	7
	fire	0

Z uvedeného lze vyčíst, že nelze současně používat Cursor joystick

s některým ze Sinclairů, neboť některé klávesy jsou mezi nimi shodné.

Pak už je tedy jasné, že když chceme testovat směr joysticku, můžeme použít klasickou funkci INKEY\$ (např. viz uvedený program). Pokud bychom chtěli testovat i šikmé pohyby, pak je potřeba testovat joystick jiným způsobem. To si necháme někdy na příště.

Více se teď budeme věnovat právě Kempston joysticku (u něj si uvedeme i testování kombinovaných pohybů). Ten se testuje jako vstup pomocí funkce IN a adresou 31.

Následující program uvádí nejjednodušší předvedení celé problematiky:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 PRINT AT 10,15:IN 31: " "
30 GOTO 20
```

Když si program spustíte a budete pohybovat joystickem, zjistíte, že se mění na obrazovce čísla. Pokud joystick je v klidovém stavu, je tam číslo 0, pokud jej držíte v poloze doprava, je tam 1, doleva 2, dolů 4, nahoru 8 a pokud stisknete čudlíka, pak 16. V tom je celá záhada. Místo příkazu IF INKEY\$=... použijete IF IN 31=... Pokud zkusíte kombinované pohyby, rázem zjistíte, že jde o součet oněch čísel (tak například pohnete-li joystickem doprava nahoru a stisknete fire, bude výsledek roven 1+8+16=25).

Uvedených poznatek nyní můžeme použít v následujícím programu, který testuje oba joysticky současně (jejich základní funkce, tj. doleva, doprava, nahoru, dolů a fire).

```
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: INVERSE
1: CLS
30 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 0,a: "":
NEXT a
35 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 5,a: "":
NEXT a
38 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 8,a: "":
NEXT a
40 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 3,a: "":
NEXT a
42 PRINT AT 6,0: "": AT 6,31: "": AT
7,0: "": AT 7,31: "":
50 PRINT AT 1,0: "": AT 1,31: "": AT
2,0: "": AT 2,31: "":
60 INK 5: PRINT AT 1,1: "š mezer TEST
JOYSTICKU š mezer": AT 2,1: "š mezer
KEMPSTON A SINCLAIR 2 š mezer"
80 PRINT AT 6,1: INK 2: "KEMPSTON:
š mezer": AT 7,1: INK 3: "SINCLAIR 2: "
90 INVERSE 0: INK 7
100 IF INKEY$="0" THEN PRINT AT
```

```
7,15: "DOLU"
110 IF INKEY$="6" THEN PRINT AT
7,15: "DOLEVA"
120 IF INKEY$="7" THEN PRINT AT
7,15: "DOPRAVA"
130 IF INKEY$="9" THEN PRINT AT
7,15: "NAHORU"
140 IF INKEY$="0" THEN PRINT AT
7,15: "FIRE"
150 IF IN 31=1 THEN PRINT AT
6,15: "DOPRAVA"
160 IF IN 31=2 THEN PRINT AT
6,15: "DOLEVA"
170 IF IN 31=4 THEN PRINT AT
6,15: "DOLU"
180 IF IN 31=8 THEN PRINT AT
6,15: "NAHORU"
190 IF IN 31=16 THEN PRINT AT
6,15: "FIRE"
200 PAUSE 15
210 PRINT AT 6,15: "š mezer": AT 7,15:
"š mezer"
220 GO TO 100
```

Abyste viděli, jak to vypadá v praxi, opište a vyzkoušejte si ještě následující program (budete pohybovat pomocí Kempston joysticku písmenkem po obrazovce, když stisknete fire, písmenko kolem sebe zčervená).

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 LET a=10: LET b=15
30 PRINT AT a,b: "0": AT a,b-1: " ": AT
a,b+1: " ": AT a-1,b: " ": AT a+1,b: " "
40 IF IN 31=1 THEN LET b=b+1
50 IF IN 31=2 THEN LET b=b-1
60 IF IN 31=4 THEN LET a=a+1
70 IF IN 31=8 THEN LET a=a-1
80 IF a<1 THEN LET a=1
90 IF a>20 THEN LET a=20
100 IF b<1 THEN LET b=1
110 IF b>30 THEN LET b=30
115 IF IN 31=16 THEN PRINT INK 2: AT
a,b: INVERSE 1: "0": FOR x=1 TO 10: NEXT
x: PRINT AT a,b: "0"
120 GO TO 30
```

Zde vlastně vidíte kompletní řešení ovládání něčeho joystickem (v našem případě pojízdného O). Program můžete samozřejmě rozšířit o "vnímání" šikmých pohybů a přizpůsobit svým potřebám.

Ted již je jasné, že všechny Vaše skutečně dobré programy budou mít i ovládání pomocí Kempston joysticku.

O čem si povíme příště, to Vám zatím neprozradím (ani to nevím, musím si na Vás něco vymyslet)... nechte se překvapit...

- LN -

(pokračování příště)

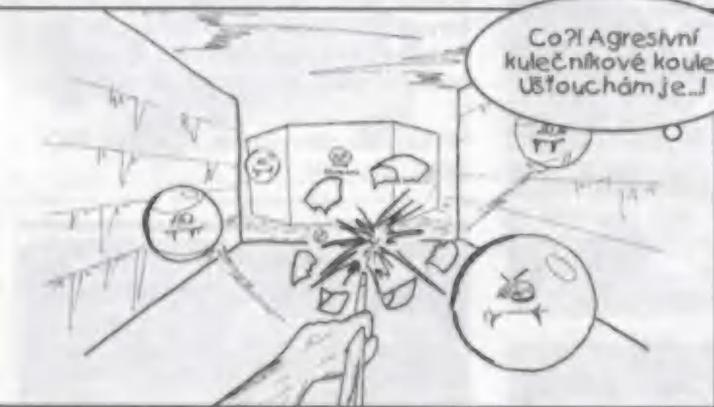


CRONIE™

NEBEZPEČNÝ ŠILENEC

pix (c) 1996 Milhouse, story (c) 1996 George K.

epizoda
669



KAZETA

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

THOMAS - THE TANK ENGINE & FRIENDS - je další zahraniční hrou, kterou vám teď nabízíme. Vžijte se do nejjednodušší role strojvůdce staré parní lokomotivy, které dali jméno Thomas.



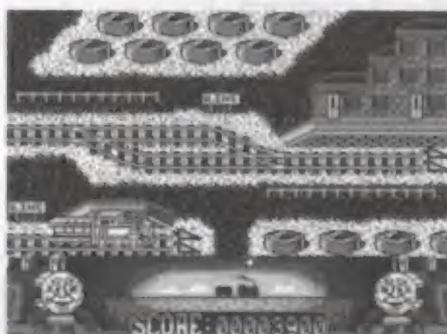
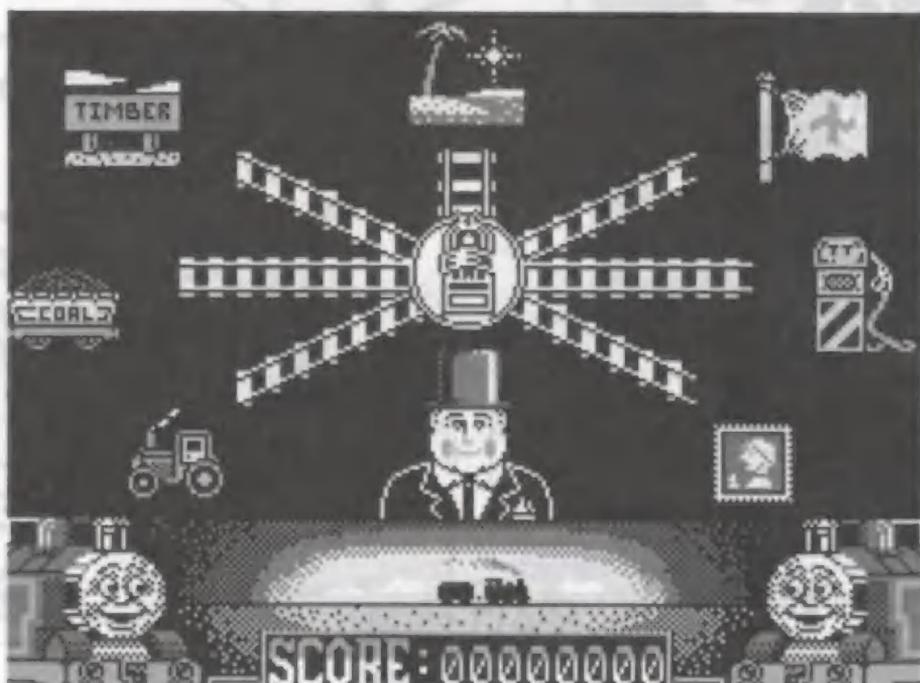
Po nahrání jste dotázáni na ovládání hry (klávesnice nebo joystick Kempston, popř. Sinclair). V případě ovládání klávesnicí jde o klasickou kombinaci kláves Q, A, O, P, klávesa I je pauza, ze které máte možnost restartovat hru stisknutím FIRE (SPACE) nebo v ní pokračovat stisknutím Q.

Vaším úkolem je dopravit vždy příslušný náklad na určené místo. Po zvolení ovládání a obtížnosti (jednoduchá nebo normální) začíná hra, kde si zvolíte, který úkol chcete plnit. Můžete vozit uhlí do elektrárny, pasažéry na pláž, ropu do rafinerie, železnou rudu do ocelárny atd.

Cílová stanice je vždy úplně vpravo (několik obrazovek). Vy tam musíte dojet po té správné trati (některé uličky jsou slepé). Na výhybkách se pohybujete celkem jednoduše použitím kláves příslušného směru nebo použitím joysticku. Pozor si musíte dát na jinou lokomotivu, která občas vyjede na nečekaném místě třeba i proti Vám. Vždy jste to právě Vy, kdo to odnese, dozorce Vás potrestá vrácením zpět o dvě obrazovky nebo až na start. Pokud hrajete klasickou obtížnost, musíte dávat navíc pozor na nástrahy na trati (šutráky) a omezovat rychlost v zatáčkách (vykolejit byste určitě nechtěli).

Můžete couvat nebo připojit i vagónky jednoduše tím, že k němu nacouváte a odjedete včetně něj. Celá hra je samozřejmě časově omezena.

Hra je celkem pěkně barevně provedena, co se týče ozvučení,



Spectru nemá moc ekvivalentů, co se hraitelnosti týče, myslím si, že hrát hru na jednodušší obtížnost nemá ani cenu, na normální obtížnost už to taková sranda není.

Příjemnou zábavu přeje za redakci PROXIMA magazine

- LN -

Nový komplet her pro ZX
MEGA HOT
 Advanced Terrain Vehicle Simulator
 BMX Simulator
 Fruit Machine Simulator
 International Rugby
 MIG 29
 Advanced Pinball Simulator
 Pro Tennis

Hry jsou na kazetách pro ZX5, ZX5 128 a Didaktik. Doporučená cena 360,- Kč. K dostání v prodejních, které vedou sortiment ZX5 / Didaktik (viz. ceník).

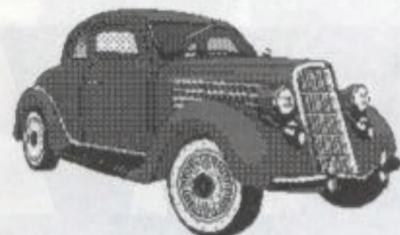
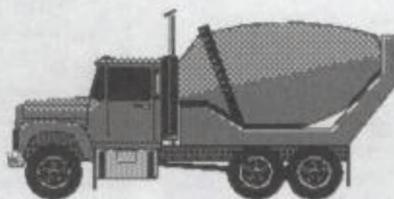
to už je trochu horší. Na začátku hraje hudba 48k, během hry se se zvuky setkáte jen výjimečně. Nápadem jde o hru, která na

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
 co najdete na kazetě...

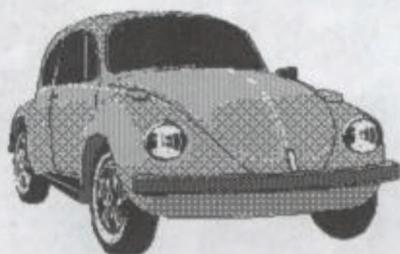
DĪSK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

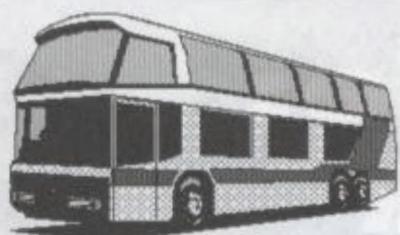
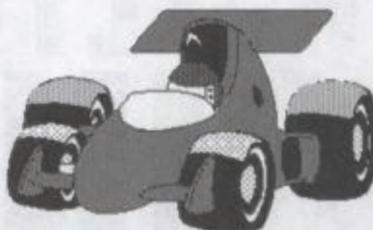
PUBLIC DOMAIN 27 - Podobně jako minule i dnes máte možnost seznámit se s dalším kompletem plným profesionálních obrázků.



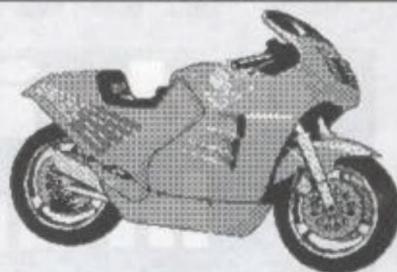
Zatímco minule to bylo letectví, oslavy, vlajky, zemědělství atd., dnes je to motorismus. Ano, opět daleko přes stovku spectráckých obrázků na toto téma.



Na disketě najdete kromě obrázků samotných samozřejmě automatizovaný prohlížeč obsahující i nápovědu. Obrázky jsou pochopitelně komprimovány. Celý princip je shodný s cliparty z kompletu Public Domainu 26. Na stejném základě je postaven i tento komplet. Jako jakýsi bonus zde ale navíc jsou 3 obrázky do Screen Topu (o rozměrech 512x384 bodů) skládající se ze 4 částí.



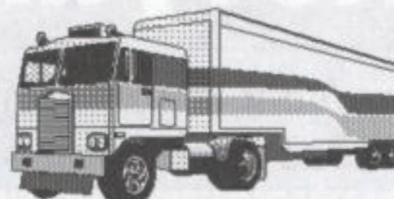
Jak vidíte, nebudeme Vám v Public Domainech nabízet pouze programy a hry, ale i jinou formu software. Je docela možné, že v budoucnu narazíte na komplet plný hudby, zvuku, grafiky (třeba i jiné formy), ale také třeba zdrojových textů a ukázkových programů (pro programátory velice užitečná věc).



Jelikož o obrázcích se toho zas tak moc napsat nedá, nezbyvá říci nic jiného, než abyste se pokochali obrázky na této straně.

Co bude obsahem PD 28, to ani čert neví, natož aby to pak věděl

- LN -



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

PROXIMA oslavila 6 LET!

Pokud jste nebyli v pátek 14. června na ústeckém koupališti „Habrák“, o hodně jste přišli - PROXIMA tady slavila šest let své existence ve velkém stylu: slavnostní večeře, ohromný dort (nevešel se na stůl) a spousta umělých květin (George K. má alergii na ty opravdické). Byl tu dokonce i jeřáb na bungee - jumping, ale mezi přítomnými se nenašel jediný odvážlivec, který by skočil. Jako hlavní menu se samozřejmě podával medvídek P0, který tak následoval Prasátko (3. výročí) a Králík (založení firmy).

Ze známých tváří chyběl Scalex, který se omluvil s tím, že přijede až za tři roky, kdy se bude servírovat Tygr.

Freddy (alias JSH alias Jackson Hollis) přijel taxikem, přivezl si s sebou svoje Spectrum, mikrodrajvy, hry, atd., podnapil se, šel spát a Spectrum zase druhý den odvezl. Universum přijel autem a odjel autem. Phillips přišel pěšky, odjel autem, vrátil se pěšky a oděšel taky pěšky. George K. přišel pěšky a odjel autobusem (nějak se nám to vyprávění zvrhlo, už chybí jenom otázka „kdo přijel autem, odjel autem a není v seznamu výše jmenovaných?“).

Účastníci akce s oficiálním názvem „PROXIMA summit 1996“ poznáte jednoduše: mají na sobě bílé tričko na zádech s velkou jedničkou a na hrudi s Erniem, motorovou pilou, baseballovou pálkou a krví.

Lepidlo 21. století

Vítězem soutěže se stává a tři programy dle vlastního výběru z produkce PROXIMY vyhrává pan Vladimír Madar z Rumburka.

Soutěž o 1111,- Kč

O docela slušnou sumu je od 8. 6. bohatší pan Vratislav Linhart z Dobromilic.

Oběma výhercům gratulujeme.

Stříháte rohy?

Ne snad, že bychom Vás obviňovali z toho, že máte na hlavě rohy, kterými jen tak stříháte; máme na mysli černé rohy ze stránek *PROXIMA magazine plus*, které potřebujete k celoročnickové soutěži našeho časopisu.

O co přesně půjde Vám ještě dnes neprozradíme; zatím si řekneme jen to, že naše soutěž bude převážně matematická a že ustřížené rohy v ní hrají hlavní roli.

PREVIEW

HOLLYWOOD NA CD:

CINEMANIA

Adrian Mole: hrdina knížek i počítačových her

seriály: Programování v Pascalu, Šifrování dat,
Postavte si počítač aneb Urob si sám

PC Pentium

2 roky záruka
Leasing pro podnikatele i občany



Sestavu tvoří tyto komponenty:

mainboard Octek Rhino Pentium s řadičem a porty
256 kB Cache, PCI sběrnice
procesor Intel Pentium 100 MHz
monitor AOC NI Energy Star 14" MPR-II
grafická karta S3 PCI True Color 1 MB, 64 bit
pevný disk Western Digital 1200 MB
paměť 16 MB RAM
zvuková karta Mozart BTC 1831
CD-ROM Mitsumi Quad Speed
reproduktory Commodore 120 Watt
disketová jednotka 3,5" Mitsumi
klávesnice Chicony US/CZ pro Windows '95
myš Genius Mouse 3
provedení minitower

*K počítači si můžete dokoupit nebo nechat
nainstalovat zyměnou za jiný komponent:*

Zvukové karty

Sound Blaster 32 PnP, Sound Blaster AWE 32 ASP,
Gravis Ultra Sound PnP

CD-ROM mechaniky

Acer 6x Speed, Octek 8x Speed, GoldStar 8x Speed

Tiskárny

HP DeskJet 600 (A4, 600 DPI, CS),
HP LaserJet 5L (A4, 600 DPI),
Cannon BJ-4100 (A4, barevná)

Software OEM

MS-DOS 6.22 + Win 3.11 CZ OEM,
MS-DOS 6.22 OEM, MS-Win '95 CZ OEM,
AVG 4.0 (antivirus)

cena: 35.730,- Kč

cena s DPH: 43.590,- Kč

proxima
SOFTWARE NOVE DIMENZE

NAVŠTIVTE **naši nově otevřenou** **PRODEJNU** **V Chebu** **PROXIMA - Písečná 22, cheb** **tel. 0166 / 434 206**

počítače PC
zvukové karty
CD-ROM mechaniky
tiskárny
spotřební materiál
hry
užitkové programy
cd-rom aplikace
Windows '95
...a další

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

prodejny:

PROXIMA - OD Labe, 2. patro, Ústí nad Labem

PROXIMA - Třetí 17, Děčín, tel. 0412 / 53 00 52

PROXIMA - Písečná 22, Cheb, tel. 0166 / 434 206

PROXIMA - Velká hradětní 19, 400 21 Ústí nad Labem,
tel. 047 / 520 01 82, 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

zásilková služba: